SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING!

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK
– SJUTTIOSJÄTTE UTGÅVAN

APRIL 2003 • Pris SEK 59⁵⁰ • NOK 64

REPORTAGE
SEX, LÖGNER OCH VIDEOSEKVENSER

EXKLUSIVT!
WARHAMMER ONLINE
VI BESÖKER GAMES WORKSHOP OCH KOLLAR IN EN AV ÅRETS STORA ONLINE-HÄNDELSER

DEN SLUTGILTIGA DOMEN
VIETCONG
KLAUSTROFOBISKT OCH KONTROVERSIELLT
LÄS VÅR TUNGA RECENSION

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN
POPULÄR SPANSK STRATEGI I NY TAPPNING. HET INFO!

RECENSERAT!
FREELANCER
ASHERON'S CALL 2
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB





RECENSIONER
MASTER OF ORION III
PRAETORIANS
DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES
CIVILISATION III: PLAY THE WORLD
TOCA RACE DRIVER
MED MERA...



HYPE
SYBERIA 2
PAX ROMANA
HOMEWORLD 2
FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT
EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD
MED MERA...





Komplett.se
Inga mellanhänder

Komplett XP 2400+ Extreme med 19" Skärm

- Låda: Medium Tower 360W
- Processor: AMD Athlon XP2400+ 2.0 GHz 266 MHz bus
- Arbetsminne: DDR-DIMM PC2700 512MB DDR CL2.5
- Moderkort: MSI KT3V Moderkort för Socket A
- Hårddisk: 80GB IDE 7200RPM
- Grafik: AGP GeForce4 Ti4800SE 128MB DDR Tv-Out
- DVD/CD-läsare: DVD-spelare IDE 16x/40x
- CD-Brännare: CD-brännare IDE 48x/24x/48x
- Ljudkort: Soundblaster kompatibelt
- Diskettstation: Nec 1,44MB
- Tangentbord, mus och musmatta
- Skärm: 19" CRT TCO-99 Skärm 1280 x 1024 @ 85Hz
- Högtalare: Stereohögtalare
- Operativsystem: Windows XP Home Svensk med CD-Skiva
- 3 års garanti och fri telefonsupport

Artikelnummer: 114104





Hem PC 6 264 kr Netto, baserat på 40% marginalskatt inkl. allrisförsäkring!



15.495:-

FUJITSU SIEMENS

Artikelnummer: 116657

Fujitsu Siemens Amilo A7600
- AMD XP2400+, 256MB, RADEON IGP™ 320M
- DVD/CDRW, nätverk, modem, 40GB HD
- 15" TFT SXGA+, Works Suite 2002, XP Home Sv mm



21.595:-

FUJITSU SIEMENS

Artikelnummer: 116241

Fujitsu Siemens Amilo D8820
- P4 2.8 GHz, 512MB, 60GB HD, Radeon 9000
- DVD/CDRW, XP Home Sv, nätverk, modem
- 15" TFT SXGA+, MS Works Suite 2002 mm



13.49

FUJITSU SIEMENS

Artikelnummer: 1

Fujitsu Siemens Amilo D6820
- P4 2.4 GHz, 256MB, 20GB HD, Radeon 9000
- DVD/CDRW, XP Home Sv, nätverk, modem
- 14" TFT SXGA+, MS Works Suite 2002 mm



11.999:-

KOMPLETT

Artikelnummer: 116260

Komplett P4 2.4GHz Extreme m/19" Skärm
- Medium Tower 360W, P4 2.4GHz 512kb cache
- DDR PC2700 256MB, 80GB HD, DVD, brännare
- ljudkort GeForce4 Ti4800SE 128MB, Win XP sv



4.195:-

Hansol

Artikelnummer: 115042

Hansol 17" LCD H711 TCO-99 "Silver"
- 17" TFT-skärm, 0.26 punktavstånd
- maxupplösning 1280 x 1024 / 75 Hz
- 3 års "på platsen garanti", Analog RGB

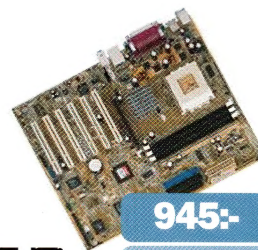


1.995:-

ASUS

Artikelnummer: 115980

Asus V9480 GeForce4 Ti4800SE 128MB
- GPU: GeForce4 Ti4800SE, 350MHz RAMDAC
- 128Mb DDR 550Mhz, 8X AGP, Video In/Ut
- DVI-utgång, Retailförpackad



945:-

ASUS

Artikelnummer: 115226

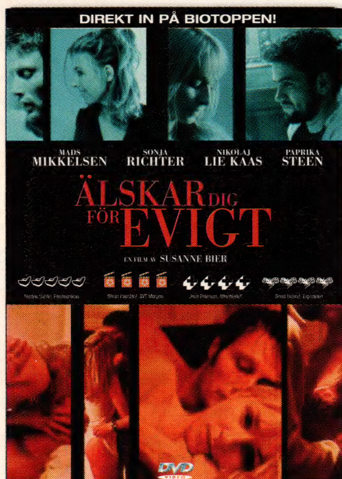
Asus A7V333-X för Socket A
- Chipset: VIA Apollo KT333, ATA/133, USB2.0
- AGP4X, DDR PC2700, stöd för 333 MHz-bus
- Stöd för 3Gb RAM, LAN Fast Ethernet

Hem PC - Spara 30 - 60%

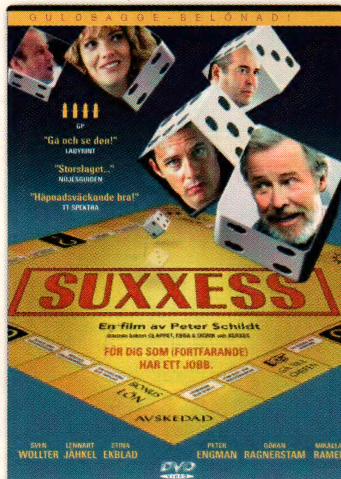
Kontakta oss för mer information om personalköp.

DVD-nyheter 219 kr

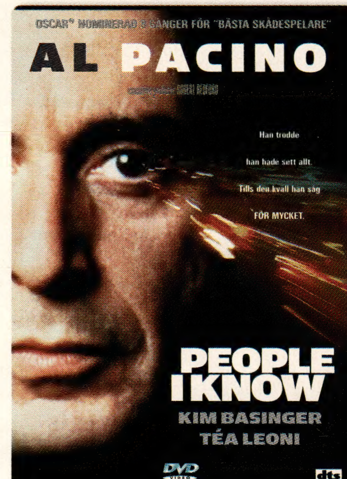
Från Breakaway till Stuart Little 2 - 219 kr



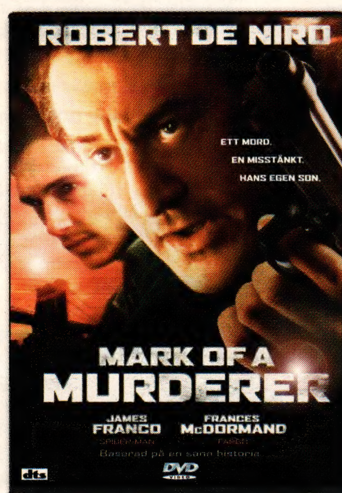
ÄLSKAR DIG FÖR EVIGT 219:-



SUXXESS 219:-



PEOPLE I KNOW 219:-



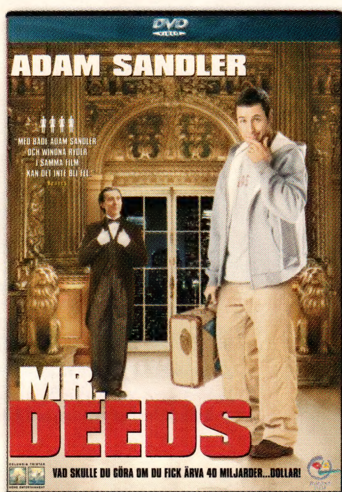
MARK OF A MURDERER 219:-



29 PALMS 219:-



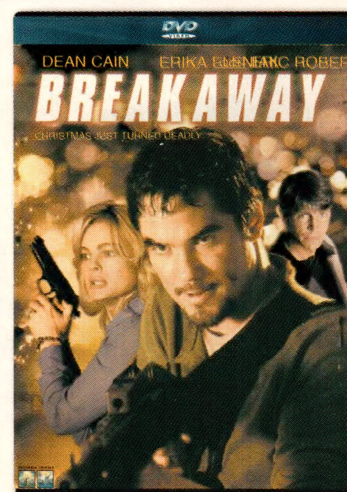
THE GOOD GIRL 219:-



MR DEEDS 219:-



STUART LITTLE 2 219:-



BREAKAWAY 219:-

AVAIL INTELLIGE

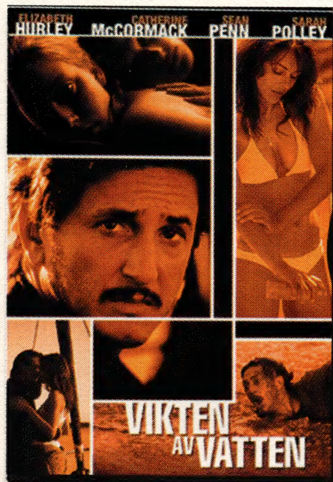
DVDON.COM

DIN FILMBUTIK PÅ NÄTET

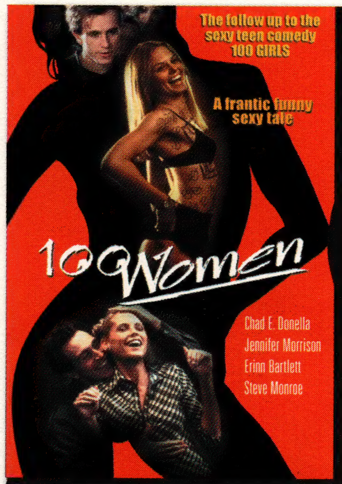
DVDON

DVD-nyheter från 49 kr

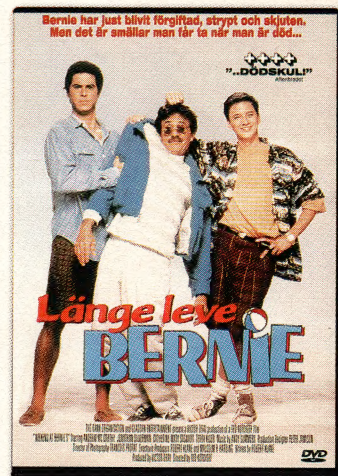
Från xXx till Länge Leve Bernie - från 49 kr.



VIKTEN AV VATTEN 189:-



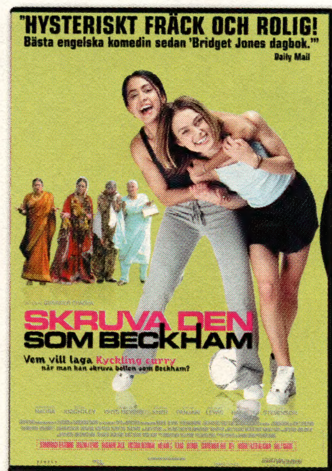
100 WOMEN 189:-



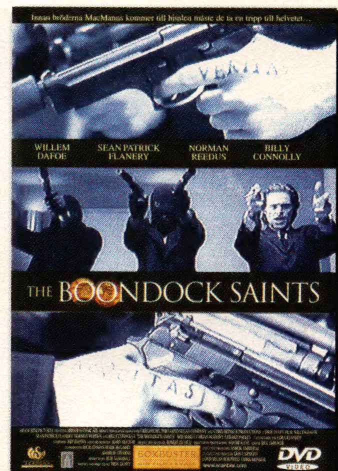
LÄNGE LEVE BERNIE 49:-



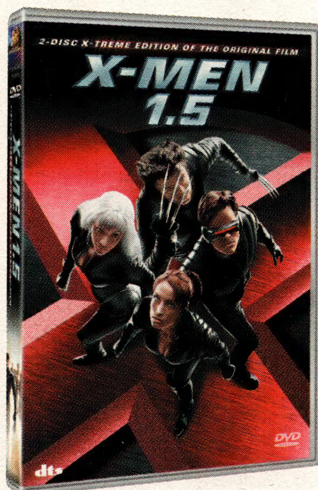
DEEP SPACE NINE - SÄSONG 1 (BOX) 999:-



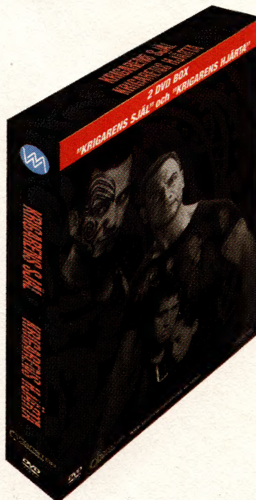
SKRUVA DEN SOM BECKHAM 189:-



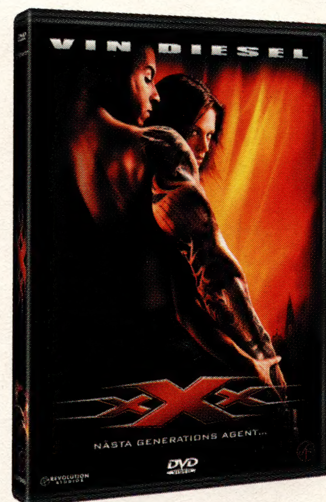
BOONDOCK SAINTS 89:-



X-MEN 1.5 (2 DISC) 219:-



KRIGARENS SJÄL (BOX) 239:-
INNEHÅLLER KRIGARENS SJÄL & KRIGARENS HJÄRTA



xXx (2 DISC) 249:-

AVAIL INTELLIGENCE
SER TILL ATT DU HITTAR DET DU VILL HA

DVDON.COM

DIN FILMBUTIK PÅ NÄTET

The second best thing
to do in the dark.



Pocket size

Rechargeable battery

Screenlight

Köp en GBA SP och få en värdecheck på 450 kr att använda vid köp av en Nintendo GameCube. Erbjudandet gäller t.o.m. 31/5-03. Titta på vår hemsida för detaljerad kampanjinformation och för att hitta din närmaste återförsäljare.

28th March 2003

Nintendo®
GAMING 24:7™

GAME BOY ADVANCE SP™
for men

www.nintendo-se.com

VÄLKOMMEN TILL SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING!

LIVET, UNIVERSUM OCH ALLTING

Jag trodde aldrig att jag någonsin igen skulle komma så nära en religiös spelupplevelse som när jag kollade på det allra första introt till *Black & White* första gången. Nu vet jag dock bättre. Då och då kopplar jag nämligen upp mig mot beta-servern till det massiva onlinespelet *Eve – The Second Genesis*, och flyger runt med min futtiga newbie-farkost som inte duger någonting till.

Jag har egentligen ingen koll på vad jag gör eller kan göra, så det slutar alltid med att jag liksom svävar omkring och betraktar omgivningarna, warpar mellan planeterna, kryssar förstrött mellan asteroider och njuter av stillheten. Och det är då, när allt är som lugnast, när precis rätt låt spelas upp på den i spelet inbyggda jukeboxen och jag bara låter kameran rotera sakta runt mitt skepp, som jag vet hur det känns att vara ett med universum. Jag är en rymdblomma. En galaxens Di Leva som bara vill att alla ska ha det mysigt och älska varandra. Fast vad vet jag, kanske det hade varit annorlunda om jag hade haft råd att köpa lite kralliga laserkanoner till skeppet...

["En galaxens Di Leva"]

Spelet *Eve* tar form för var dag som går, och även om jag inte tror ett dyft på de olika releasedatum som florerar på nätet så hoppas jag att vi får skåda det inom en inte alltför snar framtid. Under tiden kan ni ju roa er med att läsa Daniel Agoranders *Eve*-dagbok som ni finner i det numera så populära NetGamer-avsnittet, mot slutet av tidningen. Annat jag vill belysa i detta nummer är givetvis den maffiga *Vietcong*-recensionen och vår artikel om det kommande onlinerollspelet *Warhammer Online*. Det senare har fått oförtjänt dåligt med uppmärksamhet i media, trots att det bygger på en av de populäraste fantasyvärldarna någonsin. Bräd/figurspelet som ligger i grunden spelas flitigt över hela världen, och äntligen ser det ut som om det ska komma ett spel som verkligen fångar den rätta stämningen. Tidigare försök har varit ambitiösa, om än något... tveksamma. Tyck även till om artikeln och andra i tidningen på vårt omåttligt populära forum, **www.pcgamer.se/forum**, vilket är den absolut snabbaste kanalen om man vill nå oss eller få något sagt (4948 registrerade användare i skrivande stund). Då fick jag det sagt också.

Och förresten – från och med detta nummer tar jag över chefredaktörsposten på tidningen, så nu vet ni på allvar vem ni ska hänga om något inte faller er i smaken. Men vi ska göra vårt bästa för att fortsätta driva tidningen i vad vi tror är den enda rätta riktningen – rakt framåt, och sedan aningen snett till höger.

Väl mött, och trevlig läsning.

Joakim Bergh [signature]



PC GAMER

Chefredaktör och ansvarig utgivare
Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.se

Redaktör Mats Nylund
mats.nylund@pcgamer.se

Layout, design & omslag
Petra Wikström
petra.wikström@pcgamer.se
Charlotte Eriksson

Medarbetare i detta nummer
Daniel Agorander, Richard Cobbett, Tim Edwards, Anders Gustafsson, Mikael Hjalmarson, Carl Hörnsten, Gisela Jönsson, Emil Kraftling, Henrik Nordenberg, Viktor Pefsin, Jim Rossignol, Johan Åsbjörk

Korrektur Henrik Johnsson

CD-ROM-produktion Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.se

Förfrågningar om CD Gamer kan göras på: www.pcgamer.se Klicka på Kundtjänst i menyn till vänster.

Annonser
Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 35
tony.gustavsson@medstroms.se

Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se

Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se

Annonstraffic Johanna Lindström
johanna.lindstrom@medstroms.se

Ledning

VD Jens Stenseth
jens.stenseth@medstroms.se

Marknadschef Jonas Svensson
jonas.svensson@medstroms.se

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30

Prenumerationspriset är 469 kr för 12 nummer.

Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu

Adressändring kan du göra på adressen: www.pcgamer.se Klicka på Kundtjänst.

Tryck
Hansaprint Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av Medströms Dataförlag AB, Industrigatan 2, 112 85 Stockholm
Telefon: 08-692 66 50 Fax: 08-650 97 05

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Gamer Special, Super PLAY, PC Hemma och Datormagazin.


TS-kontrollerad upplaga 31 500 2002.





INNEHÅLL
NUMMER 76 APRIL 2003

NYHETER

HYPE

REPORTAGE

ÖVRIGT

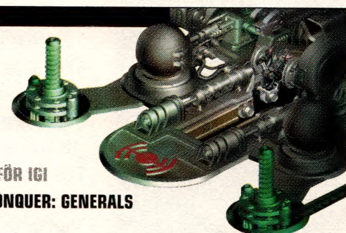
RECENSIONER >>>

RECENSIONER



NETGAMER

CD GAMER



SVENSKA CD GAMER NR 76

SPELBART DEMO
ANNO 1503: THE NEW WORLD
Upptäck nya världar!

SPELBART DEMO
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
Täfjutt eller klockren träff?

SPELBART DEMO
TOCA RACE DRIVER
Nytt grepp! Racingspel med handling, kan det vara något?

HARBINGER
Diablo i framtidstappning? Prova själv!

TV GAMER
ENTER THE MATRIX
Följ med bakom kulisserna och se hur ett spel blir till

FREELANCER
Spelet som har kallats 2000-talets *Elite* – Provspela och se om det lever upp till förväntningarna

+ TV GAMER: REKLAMFILM FÖR IGI 2
MAP-PACK TILL COMMAND & CONQUER: GENERALS + SENASTE PATCHEN
DESSUTOM SHAREWARE OCH TILLBEHÖR

TIDSAM 0755-04



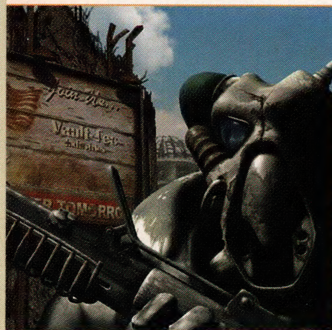


OCENSURERAT?

BESÖK www.pcgamer.se/forum **SKRIV TILL** PC Gamer, 112 85 Stockholm, eller maila red@pcgamer.se

Hur länge kommer jag att klara mig med mitt ett år gamla Geforce 3 64mb-kort?
Perra

Beror väl på hur mycket du äter i taget, men det finns mer näringsriktig kost. *Red*



Vad sjutton, jobbar Pefsin på Wanadoo? Kolla gubben överst på deras hemsida! www.wanadoo.com
Prylkillen

Vadå, Pefsin har väl rätt att ha lite extraknäck han också, speciellt som han får betalt i gamla Red Alert-guider. *Red*



Kan ni skicka *Jurassic Park: Operation Genesis* till mig?
Snakeshit

Det kan vi, men vi gör det inte. *Red*

NY LOGGA

En och annan observant läsare har faktiskt märkt att vi bytt logga på tidningen, till en lite renare och snyggare variant. Nedan samlar vi några av era kommentarer om bytet, läs och njut. *Red*

Jajo, eran j*vla fula logo kommer väl skräcka alla som köper tidningen som sedan leder till er död. Allvarligt talat är den för "mjuk" om man säger så, dessutom är man fäst vid den gamla så att säga. Eller hur? **DarkX**

Nya loggan var helt perfekt! Bra gjort! **DonGrif**

Loggan byttes ut för att befästa vår nya, egna identitet. Den förra var en relik av sällan skådat slag, exakt samma som Engelska PCG hade under sina första år någon gång på stenåldern. Den nya är faktiskt mycket snyggare. Tycker du inte som vi, så har du fel. **Bennet**

Ni verkar ha tagit efter Super PLAY:s omslagsstil, och det uppskattas. **Simba**

Jag vet inte om det är jag som inte lagt märke till det tidigare, och jag har bara nyaste numret här så jag kan inte jämföra just nu. Men har inte loggan en "rakare" design? **Cpt. Calavera**

Ok... loggan är snygg om det inte var för en enda liten, liten del som ni verkligen måste åtgärda. Typsnittet på "svenska" är ju helt malplacerat. Det finns inte med någon annanstans i tidningen överhuvudtaget. Vad är det då som är fel med den? Jo s:en. Jag vet inte riktigt varför men det blir helt fel. **Challeman**

Jag gillar den nya loggan skarpt. **Sekreteraren**

FOLKBILDNINGEN

Såg på ett avsnitt av det förhatliga juniorjeapordy. Mina öron spetsades då kategorin spel dök upp. Då hände det: "400poäng lyder: I vilket spel spelar man vetenskapsmannen Gordon Freeman som slåss mot aliens och millitär i ett underjordskomplex?". Djup tystnad. En del av mig dog den kvällen. Eller den gången jag nämnde *Half-Life* till en god vän och fick svaret: "Öh, *Half-Life,* är inte det typ en mod till *Counter-strike*". Smärtan var obeskrivlig. Det är upp till er att göra någonting åt det här, ärade PC Gamer. **Solmyr ibn Warad**

Vi försöker föra ut det sanna budskapet, du kanske vill vara vår profet? *Red*

["Varför har ni bildtexter över huvud taget?"]

BRAIN DRAIN

Efter att ha varit medlem i Forumet i några månader så märker man hur ens syn på saker och ting förändras. Det förs många intressanta diskussioner på Forumet, och det är inte utan att det får en att tänka efter ibland. Men synen på helt andra saker ändras också. Till exempel på Ocensurerat? i tidningen. Jag brukade läsa insändarna med stort intresse, men numera har intresset svalnat. Istället för småroliga kommentarer från läsarna ser man spam-posts, och om det handlar om en lång insändare börjar man undra varför bara Red har svarat på den. Kanske beror det på att alla duktiga inläggsskrivare har gått över till Forumet, eller så kanske det helt beror på att Ocensurerat? i tidningen är klart begränsad i jämförelse med sin online-variant. Visst är det mysigt att sitta och bläddra i en tidning, men visst saknar vi den interaktivitet och dynamik som vi ser på Forumet? Kanske skulle insändarna förpassas till sin rätta plats igen; i slutet av tidningen. När man läst igenom de välskrivna artiklarna i tidningen kan det passa bra med lite halvt oseriös läsning... **Raccoon**



Vi har helt klart märkt att de intressantare sakerna skrivs på forumet numera. Fördelen med "pappers-ocensat" är ju att det är lättare att sålla bort spammet. *Red*

BARNARBETE

Jag begick det stora misstaget att köpa er tidning PC Gamer igen. Det var ett tag sedan sist och jag hade tydligen förträngt varför jag inte skulle göra om detta misstag: Bildtexterna! Vad är det för idiot som skriver dem, är det ett barn? Få den här människan sparkad, han eller hon (barnet) förstör hela tidningen. Jag har aldrig sett något liknande, varför har ni bildtexter över huvud taget? Är det en massa tomma rutor i er layout som bara måste fyllas med text, går dom inte att ta bort om det inte finns någon vettig kommentar till bilden? Varför i hela världen låter ni en uppenbart störd människa, totalt talanglös och helt befriad från humor, förstöra ert arbete? Snälla åtgärda det här, jag vill kunna läsa spelresentioner på svenska utan att må dåligt. **Mats Wiman**

Du har avslöjat oss. Vi har små barn som sitter fastkedjade i vår mörkaste källare och skriver bildtexter. Varför du kallar bildtexterna – för det är väl dem du mår illa av – för "spelrecensioner" förstår vi inte riktigt. *Red*

PERSONLIGT

Ville bara säga att jag sett Mats Nylund på s.k "finn en vän"-sajter där han berättar lite om sig själv och ger ut en mailaddress. Varför finns

MÅNADENS BREV

PC GAYMER

Varför finns det nästan inga spel med homosexuella huvudpersoner? Det enda jag kan komma på är *Fallout 2* där man kan gifta sig med en kille i Modoc. Jag tycker att det borde finnas mer homohjältar. Vad man än spelar så är det någon machohjälte med stora vapen och skäggstubb. Sedan kan man ju göra som jag och skapa sig en homo-bard i *NWN* och ta med den ut på nätet. Man kan få mycket roliga reaktioner när man flirtar med Paladiner. Men ändå, varför gör inget spelföretag ett spel där man åtminstone har möjligheten att spela en homo-hjälte eller lesbisk om man nu är det. Sedan gör det ju inte så stor skillnad, ett spel kan ju vara kul oavsett hjältens sexuella läggning. Men nu tycker jag att det bör finnas. Jag vill kunna spela ett spel där den manlige hjälten inte alltid är intresserad av kvinnor utan kan ha en romans med en kille. Jag kanske bara är konstig? **Jan**

Det är tunnsått med spel som innehåller någon form av trovärdiga förhållanden över huvud taget – oavsett kön. Eftersom ditt brev fick oss att tänka till lite grann får du se till att skicka in din adress och vilket spel av de vi recenserar denna månad du vill ha. *Red*

Månadens pris kommer från
Gamesmix.com



Signaturen Ztorm läser PCG på kåken. Det kallar vi rehabilitering!

han där, jag menar, med det utseendet borde han väl inte ha några problem att träffa kvinnor.

Inge Smal

Problemet är bara att de springer sin väg när han väl träffar dem. *Red*

VI ÄR SJUKA

Jag läste i GB (tror jag) nyligen att man ville klassa datorberoende som en allvarlig sjukdom! Nu vet ju inte jag riktigt vad som menas med beroende men i den spalten lät det som när man sitter framför datorn och spelar dag och natt. Nu är det så att jag inte har tillgång till bredband utom när jag är hos farsan i Gbg och där är jag bara varannan helg så jag spelar inte så mycket online men om den här "lagen" skulle röstas igenom skulle staten få rätt att spärra in hälften av de svenska ungdomarna på olika behandlingshem och liknande. Detta är enligt mig helt sjukt. De sa "Det är ju ett beroende som förstör en människas liv precis som droger och sprit". Detta skulle ju även betyda att datorindustrin i Sverige skulle förlora väldigt mycket pengar. Dessutom skulle många människor förlora jobben. Dessutom är väl sprit och droger ett mycket farligare och allvarligare beroende än datorspel? Satsa pengar på att ta itu med spriten och drogerna bland ungdomarna istället för att hacka på oss Gamers. Som Robinson-Erold säger: "Skämmes ta me satan"!

U2To

Vi har länge misstänkt att det var något allvarligt fel på våra läsare. Nu vet vi. *Red*

["Satsa på pengar att ta itu med spriten och drogerna bland ungdomarna istället för att hacka på oss Gamers"]

PCG I KRIMINALVÅRDEN

Det här kan nog låta lite konstigt och udda. Jag avtjänar ett 20 månaders fängelsestraff. Under de 5 månader jag har spenderat i detta hål har jag bara haft en sak att verkligen se fram emot (förutom min frigivning) och den saken är PC Gamer. Den är det som håller mig up-to-date och informerad om mitt största intresse, gaming. Jag har varit en riktig hardcore-gamer sedan den första Pentiumen kom – föreställ er den längtan jag har, och som dessutom förvärras av PC Gamer. Jag kan informera er om att det är spelandet som är det största behovet jag har, som berövats från mig genom mitt frihetsberövande. Varför berättar jag nu detta? Jo, därför att PC Gamer har hållit mig psykiskt stimulerad och fungerat som ett slags terapi. Om ni inte förstår så tänk er ett slags "vill bli fri och aldrig komma tillbaka"-piller. Så jag vill bara tacka, för jag har bestämt mig för att aldrig mer riskera min frihet, och detta tack vare PC Gamer, utan den hade jag hamnat i en slags psykisk dvala.

Ztorm

P.S. Jag var inte skyldig på alla de punkter jag dömdes för. D.S.

Finns det inte ett komplett utrustat LAN-rum på våra anstalter? Detta är ju verkligen skandal. Kul att höra att våra ansträngningar varje månad inte är förgäves, dock. *Red*

HUMOR

Jag har precis köpt eran så kallade PC-tidning, och ställer mig frågan vad ni verkligen håller på med. Ni ska vara en oberoende tidning som skall testa spel och dylikt. Man kan bara undra över ert uttalande om spelet *Postal* i er sammanställning om spelåret 2003. Här säger ni att ni skall såga spelet bara det hittar en distributör, hur kan man vara så jävla enkelspårig, att man sågar ett spel utan att man har sett någonting om det. Men att man frossar i exempelvis *GTA* som har knarktillverkning/smuggling som huvudämne det är väl minst lika sjukt i så fall. Till sist vill jag gärna ha en tidning som handlar om spel inte en massa filmer och inte speciellt en film om hur "kul" ni har på jobbet. Den filmen säger mer om erat omdöme än något annat jag har skådat.

Göhran Tidbeck

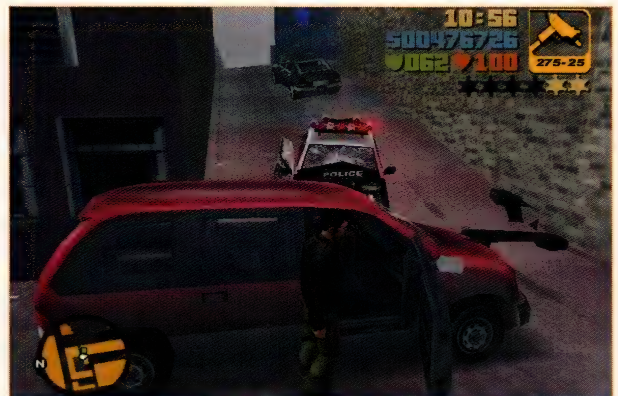
Det kan ju hända att *Postal 2* (som var spelet vi nämnde i förhandstitten) är helt suveränt, och i sådana fall får det förstås det betyg det förtjänar. Kommentaren var väl inte helt allvarligt menad – vi försöker som du kanske märkt injicera en smula humor i våra alster ibland, som till exempel den nämnda filmen. Vad du menar med att tidningen handlar om "en massa filmer" förstår vi helt enkelt inte. Att *GTA* (3?) har knarktillverkning som huvudingrediens får stå för dig, har du läst det i kvällspressen eller har du faktiskt spelat spelet? *Red*

AVD. FIKTIVA MEDARBETARE

Någon svarade surt på mitt inlägg att Pefsin är påhittad. Hur kan han vara det när han finns med på bild? Däremot börjar jag undra om inte den här Bennet är påhittad. Kolla in bilden på sista sidan i tidningen där det finns ett gäng Bennetar. En av Bennetarna sitter vid ett skrivbord, men var är hans ben? Eftersom vi kan se under skrivbordet borde vi även se hans ben, men där finns inga. Skumt. Antingen har han benen i extrem vinkel längs skrivbordskanten, bär benproteser som råkar vara avtagna just då eller så finns han inte.

Prylkillen

Pefsin vägrar som vanligt kommentera detta. Som ni kanske sett är Bennet väldigt smal. Benen är helt enkelt så smala att de inte syns på bild. *Red*



Det är okej — **Johan**

OK. *Red*

Är 35,6 biljoner uträkningar per sekund mycket?

Losmn

Ja, om du kan göra dem i huvudet. *Red*

Jag blev tårögd av Bennets fina teckning i början på nyhetsidorna.

Das Mattesnille

Vi också, men kanske inte av samma anledning. *Red*



Hur står ni andra ut med att så många olika "Bennetar" springer runt överallt?

Raccoon

Tro oss, det räckte med en. *Red*



När kommer egentligen Läsarnas Dumpar tillbaka?

Erik

Den dag det går att ha snöbollskrig i helvetet, förmodligen. *Red*



Har ni tänkt på att Gisela använder parenteser väldigt mycket ? Det har jag...
Jower

Nej, det har vi (med reservation för ouppmärksamhet) inte märkt. *Red*

Förut skrev ni att ni tar allvar på stavningsfel och sånt, men nu har det kommit mycket mer stavningsfel tycker jag.
Anon

Ett ord: Stavfel. *Red*

Varför får alla konsollklamrare alla bra spel före oss trogna PC-gamers?
Fjodde

Till saken hör ju att de inte får det. *Red*

Jag tycker att det är omöjliga att få sina saker sagda i er tidning! Omöjligt!
Daniel

Det tycker vi också ibland. *Red*



Hur många spinoff-prylar blir det från "PC Gamer-The Movie" egentligen? Nylund-dockan känner man ju till, men kommer det nåt mer?
Parasite

Vi planerar en kramig Bennet-nalle och Kung Fu-dockan Petra också. *Red*

Är det kanske Red som skriver alla fyndiga bildtexter?
Jake

Det är det kanske. *Red*

HA! Om ni kollar på skärmdumpen på sidan 63 (*Splinter Cell*-recensionen) och kollar ännu närmre på tangentbordet så kommer ni nog få hjärtattack. Eller nåt.
Detalj-nisse

Vadå, sådär se alla våra tangentbord ut. Gör inte ditt det? *Red*

MÅNADENS ERBJUDANDE

Friend,
If you are upside-down in debt, it is NOT YOUR FAULT. You've been taken advantage of in some form or another! Banks, credit card companies, and retail stores are out to loan ANYONE money. Remember, they make their living off the interest that your debt accrues!"... I was manipulated into $124,897.45 of Debt, only to escape with the 2 proven secrets to save you from the horrors of Debt..." Click below and I'll prove to you that eliminating debt is EASIER THAN YOU THINK – No Committments and Nothing to Purchase.

Sincerely,
Thomas Hansbrough

Tack så mycket Thomas, detta måste ju vara det bästa erbjudande vi någonsin fått. Tänk att ha en helt skuldfri tillvaro, så underbart! Vi ska verkligen se till att klicka på din länk och omedelbart sända dig våra kreditkortsnummer! *Red*

> "If you are upside-down in debt, it is NOT YOUR FAULT."

UTSEENDEFIXERAD

Många hävdar att utseendet inte har någon betydelse. Grafiken är bara något som skall finnas där för att spelet skall fungera. Det viktiga är istället spelupplevelsen, ljudet och alla andra "inre kvaliter". Men är det egentligen inte samma sak som i verkliga livet. När man träffar en flicka, eller en pojke, så är det trots allt utseendet som man lägger märke till först. Det är det första intrycket, precis som grafiken i ett spel. För att man sedan skall finna personen intressant så bör personen ifråga besitta andra egenskaper som uppskattas. Precis som med ett spel så tröttnar man snabbt om den enda positiva egenskapen är utseendet. Sen finns det även guldkorn bland alla spel som inte har utseendet med sig men som ändå inte går att slita sig ifrån. Men är det inte underbart när "utvecklarna" har lyckats få med en massa fina egenskaper samtidigt som grafiken/utseendet fortfarande är i toppklass. Jax



Vi vill nog hävda att det finns spel som funkar trots att grafiken är lite småkass (*Master of Orion 3* till exempel, se sidan 70), men visst, man får aldrig en andra chans att göra ett första intryck (Kliché! Det blir löneavdrag! *–Chefred*). Inlevelse och grafik är dock inte alltid samma sak. *Red*

BEST OF THE FORUM

WWW.PCGAMER.SE/FORUM

Så har då ett år med forumet passerat och vilket år det har varit. Forumet blev en större succé än de flesta kunde ha trott och fram till dags dato har 4981 personer registrerat sig på forumet. Då ska man dock ta i beräkning att säkerligen 30-40 av dessa registreringar skett av dumma spammare som skaffat multipla konton. Lyckligtvis har vi en hårt jobbande modcrew som under det gångna året har hållit forumet rent och fint.

Den 20 februari inträffade den stora bemärkelsedagen då forumet fyllde ett år. En av forumets gamla hedersknyfflar Volothamp Geddarm, som länge varit borta, återvände för att skapa tråden: "Minnenas Forumvision". I denna tråd har både gamla och nya forumiter nedtecknat sina minnen av det gångna året och berättat vad de har fått för bestående upplevelser. Volo inleder minneskaskaden: *"Korka upp champagnen och fira födelsedagen tillsammans som en enda stor online-familj. Framförallt se till så den där härliga, hederliga Forumkänslan infinner sig. Den obeskrivbara myskänslan som är just detta Forum, och inget annat, förunnad."* Frälsam: *"NIECAD, the one night to rule them all ...Det är nog det bästa jag varit med om någonsin på Internet."* Havreflan: *"Forumet slutar heller aldrig att förvåna mig. Folk kan bli extremt nära vänner, men ibland har jag varit vittne till rent ut sagt löjliga fejder mellan forumiter."* Ztormzaver går vidare på det många upplevt som mest positivt med forumet, vänskapen: *"Ni skänker mig en glädje som är svår att finna någon annanstans i världen, tack än en gång."* Nall är lite mer blygsam i sin framtoning: *"Jag har inte tagit någon större plats i forumhistorien och har inte heller lärt känna någon, men det har varit kul ändå."* Allt har dock inte varit guld och gröna ängar, vilket BadMeetsEvil påpekar: *"Hela SHODAN/Predetor/47-historien var lite kul så här i efterskott. Fattar inte varför han inte tog 2 livstidsbanningar som en ledtråd på att han inte var särskilt önskvärd här."* Tartin5 menar också att det inte alltid är bra: *"Det var bättre förr, när alla kände alla och det inte var lika mycket spamm"*. Sista ordet ges ändå Saarbrücken som får symbolisera många forumiters förhoppningar på ett lika bra andra år. *"En hel del forumiter hävdar att det var bättre och mysigare förr på detta forum, men jag hävdar motsatsen. Det blir bara bättre och bättre. Så kul som jag har på forumet nu har jag aldrig haft."*

Det har ju inte enbart firats. En av de mest omtyckta trådarna denna månad skapades faktiskt av vår käre chefredaktör Bennet. Han stod dock inte så mycket för det roliga innehållet. Tråden bjöd in forumiterna att göra sina egna småfilmer genom att på en Internetsida skriva in egna textremsor till korta klipp från indiska filmer. Resultatet blev i många fall så komiskt att undertecknad och en hel del andra vred sig av skratt framför datorn. Antingen har vi bara dålig humor eller så har det den gångna månaden skapats en hel del oförglömliga verk i regi av bland annat mästarna Steffe20 och Dongrif. Inte helt oväntat handlade 90% av filmerna om PC Gamer, forumet eller redaktionen. Tyvärr tycks siden vara nere för tillfället, men om någon har filmerna i Temporary Internet files får ni se till att spara dem till eftervärlden.

Das Djungel Meister

MÅNADENS FORUMLÄNKAR

Minnenas Forumvision:
www.7thsymphony.com/pcgforum/viewtopic.php?t=17162
Är rollspel bäst till PC eller Konsol?
www.7thsymphony.com/pcgforum/viewtopic.php?t=17212

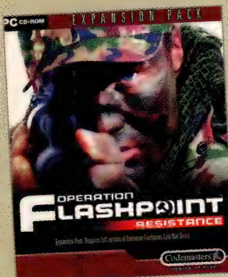
NYHETER

Vet du något som vi borde veta? **KONTAKTA** PC Gamer, 112 85 Stockholm, eller maila red@pcgamer.se

KORTHET

Resistance-tävlingen

Detta måste nog vara världens mest försenade tävling, men nu har vi äntligen fått ändan ur vagnen och utsett en vinnare. Den lycklige blev **Johannes Isaksson** i Eskilstuna, som om allt går väl redan har fått sitt pris och sitter och njuter av det i skrivande stund.



Spel-TV

En liten fågel har viskat i vårt öra att SVT planerar att starta ett spelprogram på sin digitala kanal nu i vår. Riktigt om det kommer att gå eller när det börjar vet vi ännu inte, men det ser ut som om det kommer att ledas av en person som för omväxlings skull faktiskt spelar spel också. Håll utkik efter det.
www.svt.se

Inget Sovereign

Sony Online har lagt ner sitt planerade massiva multiplayer-online-RTS *Sovereign*. Anledningen är att RTS inte har visat sig vara någon större hit online, och att Sony inte ansåg att spelet skulle bli så bra som man ville ha det. Hellre än att släppa ett spel som sedan skulle gå med förlust lade man alltså ned.
www.sonyonline.com

Hård men tyst

Grafikkortstillverkaren Sapphire släpper snart (i skrivande stund, ni kan säkerligen köpa det när ni läser detta) en variant av ATI:s Radeon 9700 PRO helt utan kylfläktar, utan att minska på prestandan. Något för den som vill ha bra grafik men slippa oväsen, alltså.
www.sapphiretech.com/VGA/9700proult.asp





Någon som kan gissa varför detta monster döpts till "Teeth"?

Mistmare

Hästtjuvar i farten?

Minsdcape meddelar att de plockat upp Arxel Tribes *Mistmare*, ett rollspel i 3D som verkar påminna en hel del om hack 'n slash-äventyr som till exempel *Dungeon Siege*. Handlingen utspelar sig dock i en lätt förändrad version av vår egen verklighet, där befolkningen lyder under en mäktig romersk kyrka, och istället för att ty sig till vetenskapen har man lärt sig mäktiga magiska formler. För tusen år sedan lyckades några klantiga präster trolla fram en giftig dimma, därav namnet *Mistmare*, och spelaren måste nu ikläda sig rollen som munken Isador som ska försöka rädda Europa från dimman. Året är 1996 och bara några få städer återstår i mörkret, med hjälp av magiska klockor som ringer från katedralerna för att hålla mörkrets makter på avstånd.

Inkvisitionen har gett Isador uppdraget att ta reda på vad som händer och stoppa det, istället för att skicka ut till exempel femtio välbeväpnade krigare, så det är bara att äventyra igång. Givetvis kommer ett komplett färdighets- och karaktärssystem att finnas med, denna gång beroende på om du väljer att speci-

Jättekvinnor!

Monster-B-film till din PC

Det fanns en tid då allt var mycket oskyldigare i Hollywood, då en späd kvinna visserligen kunde utsättas för radioaktiv strålning och bli 20 meter hög, men aldrig visa mer hud än vad som krävdes för att slå stan i småbitar och hämnas på diverse onda vetenskapsmän. Valu-Soft – hittills inte kända för sina kvalitetstitlar – försöker nu återuppliva denna gyllene (?) era med sitt *I Was An Atomic Mutant*. Spelet handlar om att du som ett av fyra monster måste totalförstöra varje nivå, till exempel en armébas eller en stadskärna, för att gå vidare och till slut förmodligen hämnas på de galna vetenskapsmän som skapade dig. En gigantisk ödla, en alien i en jätterobot, en flygande hjärna med enorma glasögon och så givetvis en 50-fotskvinna finns med i spelet, och samtliga röjer utan problem ett par bostadshus. Problemet är bara att du måste slåss mot poliser och soldater som försöker stoppa dig. Spelet ska släppas denna månad, så kanske kan vi ge er en recension i aprilnumret.
www.atomicmutant.com







(Ovan) Rutor på magen inför Beach 2003.

alisera dig inom sol-, mån-, eller jordsfärerna, och du har förstås också en mängd färdigheter i tre olika stridsskolor: orientalisk, nordisk och barbarisk.

Mistmare baseras på Lithtech 3.2, och borde med hjälp av den motorn kunna bli rejält snyggt. Detaljerade karaktärer, realtidsskuggor och reflektioner ska hjälpa till att göra världen levande medan du traskar runt och öppnar kistor och slår ihjäl monster ("över 35 stycken" ska det finnas enligt Mindscape). Om det hela funkar avslöjar vi förmodligen i nästa nummer, då spelet ska komma ut någon gång i mars.

www.arxeltribe.com



Sims Online i höst

The Sims Online kommer inte till Europa förrän i höst någon gång, hör vi från Electronic Arts. Anledningen är dels att man vill fixa lite tekniska brister, och dels att man vill samordna releasen av alla de europeiska versionerna, vilket kan ta lite tid. Vi kan alltså vänta oss att se spelet på hyllorna här i landet någon gång efter sommaren.

Att förseningen skulle ha något att göra med det faktum att spelet fått ett tämligen svalt mottagande av såväl recensenter som spelare förnekas från officiellt håll, men vi ha en känsla av att det kan ha något med saken att göra. Men det är ju bra att de fixar det i sådana fall.

www.thesimsonline.com

General Pefsin i stöten...

Många gamerhjärtan tog några extra skrämda hopp med dubbla skruvar ner i sorgmodets träsk när de fick höra att ett av de mest stilbildande utvecklarhusen genom tiderna skulle "försvinna".

DEN GAMLE OCH SPELHAVET

Jag skrev i en tidigare krönika att "Westwood står när de andra faller" och trodde väl inte riktigt att det uttalandet skulle hoppa upp och bita mig i häcken. Men vi får aldrig glömma att Westwood bara var ett namn som representerade ett gäng mycket kompetenta konstnärer inom spelvärldens excellenta estrader. Namnet må ha försvunnit, men eldsjälarna bakom det finns kvar och kommer i stor utsträckning att jobba vidare på det nya nöjeskomplexet i Los Angeles.

Under EA Pacifics ledning släpptes så det senaste tillägget i den anrika *Command & Conquer*-serien; *Generals*. Serien gjorde sitt intåg i 3D-världen. Många undrar säkert vad jag då anser om denna titel, med mina tidigare *C&C*-raljeringar i åtanke. Jag har både gott och ont att säga om *Generals* faktiskt. RTS har ju under de senaste åren legat i en övergångsperiod till 3D efter att 2D-spelen förfinats till sin spets i spel som *Age of Empires 2*. Mardrömsexemplet är *Empire Earth* som inte klarade övergången utan var så klossigt och feldimensionerat att jag nästan fick en kulturchock och svalde tangentbordet i ren förskräckelse. *Generals* klarar sig däremot riktigt bra i 3D och är bländande vackert utan att för den skull tänja på gränserna för vad som är möjligt. Att se en formation MiGs napalmbomba en Angry Mob är inte bara psykiskt tillfredsställande utan även rena godiset för ögonen.

Det som smärtar mitt gamla spelhjärta är dock den totala avsaknaden av de klassiska "Inte-särskilt-bra-fast-med-flit"-filmsekvenserna mellan uppdragen. Inga taskigt brytande ryssar eller

> **"Att se en formation MiGs napalmbomba en Angry Mob är rena godiset för ögonen"**

stereotypa överhuggare som såg dig i ögonen och gav dig order. Inga medelmåttiga intriger mellan dina officerare och ingen Joe Kucan. En sådan sorg. Tack vare detta lider spelet en liten brist på den atmosfär som gick att finna i de tidigare spelen. Blizzard må vara enastående när det gäller snygga FMVs, men Westwoods filmsekvenser spelade ändå i en egen liga. Dessa gav spelens kampanjer en självironisk närvarokänsla som lyfte spelglädjen till höjder Kajsa Bergkvist inte skulle nå ens med en raketdriven hoppstylta. När man ändå talar om kampanjer kan man ju inte undgå att nämna den nästan kriminellt ringa längden på kampanjerna i Generals. Man kan ju för bövelen spela igenom alla tre kampanjer på en eftermiddag! Hutlöst, hejdlöst och skandalöst!

Trots detta är det ändå de små upplevelserna som talar till *Generals* fördel. Känslan av att ta över en Scud Storm med Black Lotus två sekunder innan nedräkningens slut, att släppa en Fuel Air Bomb mitt i en Overlord-bataljon eller att ta ut fiendens hackers en efter en med Jarmen Kell. Generals bjuder på snabb, vacker och intensiv spelglädje som är betydligt mer stilren än *Warcraft III*:s lite smått hobbyallvarliga mesigheter till strider. Westwood kanske inte är Westwood numera, men *C&C* är fortfarande *C&C* och det är det som räknas...

För övrigt anser jag att Hem till Midgård är det sämsta som hänt världen sedan Bert Karlsson...

Viktor Pefsin
Extraordinarie Spelkännare

viktor.pefsin@pcgamer.se

Bli en megastjärna

Ännu en *The Sims*-expansion

Ja, varför inte? *The Sims* och dess expansioner ligger stadigt i topp på försäljningslistorna världen över så ännu en expansion ligger väl helt rätt i tiden. Den här gången heter den *The Sims Superstar*, och låter spelaren för första gången följa sina simmar till jobbet. Expansionens fokus ligger på att göra sin sim till stjärna, med nya miljöer som till exempel filmstudios och TV-stationer. Lyxiga hotell och nya stadsområden kommer också att finnas med, och en ny stjärnmätare visar hur berömd varje sim är.

Nya NPC:s blir det också, såsom filmregissören som ger dig jobb, en privat sushikock och en massös. Dessutom får du möta fansen och undvika paparazzis som megastjärna. Skulle din sim tjäna massor med pengar finns det givetvis mer prylar att blåsa dessa på, bland annat satellitmottagare, konstsamlingar och en fallskärmshoppssimulator (!) som du kan ställa upp i din sims hem. Med lite tur kan du få ett Simmy-pris, eller så får du helt enkelt hanka dig fram som reklamskådis för nästan inga pengar alls. Vi recenserar expansionen så fort den kommer hit.

www.thesims.com

Till Miami i maj

Gangstersemester i *Vice City*

Okej, det handlar inte om det riktiga Miami, utan om den flashiga 80-talsvarianten i *Grand Theft Auto: Vice City*, uppföljaren till *Grand Theft Auto III*. Till allas vår irritation har spelet funnits på Playstation 2 ett bra tag utan att vi har hört något nytt om PC-versionen. Nu har vi dock fått ett pressmeddelande om att spelet ska släppas i Europa den 16:e maj. Givetvis har det allt som PS2-versionen hade, inklusive det suveräna soundtracket med riktiga 80-talsartister (det var på den tiden Michael Jackson gjorde musik, var svart och hade näsa, så han är förstås med). Dessutom snackas det om mer PC-anpassade kontroller (är de lika bra som i *GTA III* är vi nog nöjda), snyggare grafik med bättre effekter samt betydligt fler möjligheter att modifiera spelet med nya skins, kartor och annat. Om detta betyder att vi får en riktig editor den här gången är väl tveksamt, men ge spelet någon månad så finns det förmodligen tre stycken ute på nätet. Om allt går väl ska vi kunna ge er en recension i majnumret.

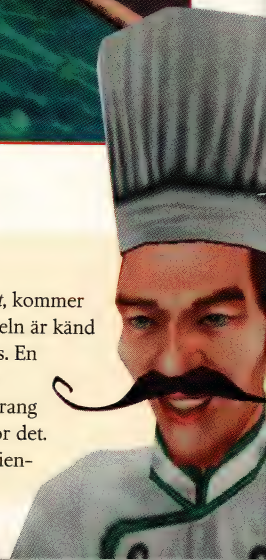
www.rockstargames.com



OK, allt ska vara stort i USA, men den här toan är ju löjlig.

Restaurant Empire

Smakfull business-sim



Enlight, skapare av bland annat *Capitalism II* och *Hotel Giant*, kommer nu med en restaurang-simulator – *Restaurant Empire*. Formeln är känd sedan förut, men grafiken och strategin ser sunda ut hittills. En kampanj med 18 olika scenarier ger spelet lite mer kött på benen, men givetvis kommer du att kunna skapa en restaurang helt fritt och sedan se hur det går för den om du känner för det. 187 olika recept finns i spelet, hämtade från de franska, italien-


Nu kan dina simmar göra bort sig för pengar!

Hulk

Vi är gröna av avundsjuka

Det var väl bara väntat att ett *Hulk*-spel skulle dyka upp i anslutning till den kommande filmen. Dialog och story lär väl inte utgöra några större delar av detta spel, eller filmen för den delen, då Hulks alter ego Bruce Banner inte direkt är någon kraftkarl, så han får hålla sig i skuggorna tills han blir förbannad och då förvandlas till det gröna monstret. Frågan är hur Sierra har tänkt sig


Hulk snubblade in på en wrestling-match, men ingen märkte något.



då vår gröne hjälte i regel håller sig till enkla ord och går rakt på sak, när han inte bara kastar en stridsvagn för att hålla sig i form. Spelet ser hittills rätt så underhållande ut, och grafiken verkar gå helt i stil med de gamla serierna (där Hulk fortfarande var grön) med färgglada saker att krossa och massor av fiender att slåss mot. Vi kommer förmodligen också att få smyga en del, att lösa problemet med att Hulk är mer eller mindre osårbar i sin gröna inkarnation – kanske genom att göra honom mer sårbar? Det är vår gissning. Mer om *Hulk* när vi får spelbar kod på det någon gång i juni eller så.

www.sierra.com

ska och amerikanska köken, vilket kanske lovar en efterföljare med fler kulinariska alternativ i framtiden. Inredning och lokal är givetvis helt upp till spelaren, teman som musik- eller fiskrestauranger finns att tillgå, och du kan bygga din restaurang i närheten av kända landmärken som Coliseum i Rom eller Triumfbågen i Paris. Därefter är det bara att anställa rätt kockar och köra igång. Mer om spelet i PC Gamer i vår.

www.enlight.com/re

I KORTHET

Vargavinter

Från Activision hör vi att den kommande expansionen till *Return to Castle Wolfenstein* har lagts ned. Spelet höll helt enkelt inte den klass man ville ha i singleplayer, så istället släpper man multiplayerdelen av expansionen gratis på webben. Helt okej drag, tycker vi, och hoppas kunna få med denna på våra skivor under året.

www.activision.com/games/wolfenstein

Kul från Funcom

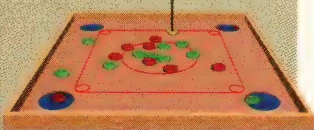
Funcom skickade oss ett litet pressmeddelande om att de jobbar på två nya projekt. Dels blir det ännu ett "booster pack" till *Anarchy Online*, och dels en uppföljare till succén *Den Längsta Resan*. När, var och hur dessa kommer vet vi inte, men håll ett öga på dessa sidor för mer information.

www.funcom.com

Couronne

Alla ni som någon gång varit på en fritidsgård har förmodligen spelat Couronne tills naglarna ramlade av. Nu finns det i en online-version där man kan utmana varandra, vilket vi provat på redaktionen. Vem som vann förbjuder vår medfödda blygsamhet oss från att avslöja, men prova själva.

www.couronne.nu



Söldner ur ny vinkel

Söldner, soldatspelet från Wings Simulations, har tidigare bara haft ett tredjepersonsläge. Nu ger utvecklarna efter för trycket från fansen, och lägger till en förstapersonsvy också, vilket förstås välkomnas av shooter-spelare världen över. Spelet ska fortfarande släppas under hösten.

www.secretwars.net

Hitman, one more time

Hitman 2 var uppenbarligen en tillräckligt stor succé för att IO Interactive skulle börja arbeta på ännu en titel i serien. Vi hoppas att spelserien bara blir bättre och bättre, och ska förstås bevaka det kommande spelet som beräknas komma ut under första halvan av 2004. En film är också planerad i samma veva, men om den vet vi ännu ingenting.

www.ioi.dk



Scrapland

Små robotar, som omväxling



Severance var ett klassiskt rollspel där du i vanlig ordning greppade ditt svärd eller trollstav och gick ut i en stor värld för att besegra ondskan. Vi tyckte i alla fall att det var ganska kul, och nu kommer nästa spel från Rebel Act Studios, som numera heter Mercury Steam Entertainment: *Scrapland*. Det utspelar sig i staden Chimera, som är helt och hållet befolkad av robotar vilket givetvis har vårt omedelbara gillande. Det blir alltså ännu ett spel med stridande robotar, med den skillnaden att de denna gång inte är trettio meter höga och heter saker som "Madcat". Du spelar som den arbetssökande roboten D-tritus (Detritus betyder avskräde på engelska, så hans föräldrar måste uppenbarligen ha älskat honom) som bor i ovannämnda stad. Vi har lovats såväl komedi som online-action, så det här kan bli ett alldeles utmärkt spel. Vi lovar att täcka det mer när det närmar sig release någon gång nästa år.

www.scrapland.com





Hur stor är risken att spelaren kommer att lyda detta råd?

Avernum 3

Spindlar säljer spel på nätet

Spiderweb Software är kanske inte ett namn som är på var mans läppar. De har skapat en spelserie vid namn *Avernum*, som de säljer billigt via sin websida, och nu är del 3 här. Det handlar om ett rollspel i klassisk tappning som påminner en hel del om den gamla goda *Ultima*-stilen där spelaren sprang runt i ett "fusk-3D-landskap" (okej då, en isometrisk vy, men det låter inte lika kul) och bankade monster för att komma vidare i storyn. Så gör man förstås även här, men det är lite mer avancerat än gårdagens rollspel. Folk du möter har egna liv och kan få för sig att flytta från stad till stad, flyktingar rör sig utmed vägarna och om du inte lyckas stoppa ondingarna kommer by efter by att förvandlas till rykande ruiner. Allt detta försiggår i en enkel men funktionell grafikmotor som påminner ganska mycket om de vi sett i oräkneliga konsoläventyr, och karaktärerna har också mycket riktigt tydligt mangainspirerade drag. Kolla in sidan nedan för mer info, samt en enligt Spiderwebs utsago gigantisk demo som du kan ladda ner för en närmare titt.

www.avernum.com/avernum3





Han vann galoppen, men förlorade stort i "bästa trikå"-tävlingen efteråt.

Horse Racing Manager

Ett spel om kohandel

Det är kanske inte så upphetsande att sätta icke existerande pengar på sporter i spelens värld, men som tur är verkar det nya spelet från Cyanide – som utvecklade *Cycling Manager 2* – kretsa mer kring själva skötandet av ett tävlingsstall med allt vad det innebär. Du kan om du vill välja att börja från botten och helt enkelt sköta om en enda jockey, hans häst och karriär. Detta är lite mer involverat än att helt enkelt piska öket och försöka vara så lätt som möjligt, och den demo som finns ute visar att det inte är alldeles enkelt att slå sig fram i hästvärlden.

Skulle du vilja ha en större bild av det hela kan du välja att spela som manager för ett helt stall, då du måste köpa hästar, se till så de får avkomma med rätt hingstar och så vidare. Det hela ser ut som om man hittat en hyfsad mix mellan olika banor och stall, med en smula *Championship Manager* inpetat mellan raderna. Tyvärr vet vi ännu inte om man kan göra hundmat av riktigt kassa kusar. Släpps i slutet av mars.

www.cyanide-studios.com

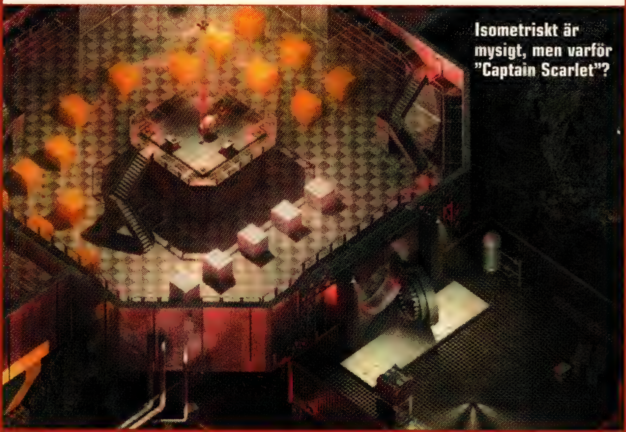


Färgade kaptener

Captain Scarlet ska en riktig hjälte heta

Captain Scarlet and the Mysterons. Visst låter titeln som ett barnspel med gulliga små björnar (inte för att det är något fel på björnar, många av mina bästa vänner är björnar), men det handlar om ett taktiskt strategispel som av bilder och pressrelease att döma blir något i stil med det genialiska *X-COM/UFO.* Det hela är baserat på en 35 år gammal TV-serie av Gerry Anderson, mannen bakom klassikern Thunderbirds, som kanske inte slog igenom så där överdrivet här i Sverige, men som är gigantisk i England. Året är 2068, och du styr Captain Scarlet, Captain Blue och andra färgglada medlemmar av hjältegruppen Spectrum genom miljöer som sträcker sig från egyptiska gravvalv till framtida rymdstationer, allt i vacker isometrisk grafik. Du kommer också att få använda en mängd fordon – varav de flesta är troget återgivna från TV-serien – men riktigt hur dessa ska funka i miljön har vi inte förstått ännu. Med lite tur blir det hela ett slags *Freedom Force,* men förstås med som det verkar skarpare grafik. Mer om detta i framtiden.

www.batfishstudios.com



Isometriskt är mysigt, men varför "Captain Scarlet"?

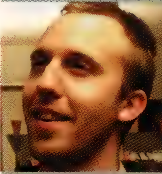
Wolfenstein Light

Mirage rättar till gamla missar

Minns någon *Mortyr,* spelet där du sköt nazister och monster till höger och vänster i någon slags utflippad andra världskrigsmiljö? Spelet påminde en smula om *Return to Castle Wolfenstein,* men kom några år tidigare och var inte riktigt lika bra (för att uttrycka det milt). Utvecklarna Mirage ger sig dock inte, utan jobbar för tillfället med *Mortyr 2,* som de fantasifullt nog döpt uppföljaren till. Den här gången har man uppdaterat motorn ganska kraftigt, och har bland annat betydligt mer detaljerade karaktärsmodeller, som till och med har huvudena på rätt ställe, vilket inte alltid var fallet med ettan. Riktigt vad det kommer att handla om denna gång vet vi förstås inte, då informationen vi fått mest utbreder sig lyriskt över vilken fantastisk grafik spelet kommer att ha. Skuggor, partikeleffekter och mer godis ska göra *Mortyr 2* till något extra, men någon utgivare har man i dagsläget ännu inte hittat. Håll utkik efter spelet under året, så får vi se om Mirage lärt sig av sina misstag.

www.mirage.com

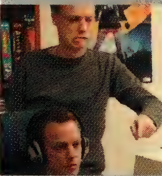
MÅNADENS BÄSTA



MATS NYLUND

En titt på *Eve*-betan förvandlades raskt till hela nätter och dagar framför skärmen då jag inte kunde slita mig från spelet, ens på detta tidiga stadium. Mer än så får jag inte avslöja ännu, men förhoppningsvis kan jag och Ago ta över *Eve*-världen så snart som möjligt efter release. I övrigt har det varit en lugn månad med lite *Unreal 2* (snabbt och intensivt), *IGI 2* (kul i multiplayer) och en snabb tripp till Normandie för att kolla in såväl *Commandos 3* som de berömda invasionsstränderna vid atlantkusten.

När ni läser detta sitter *Nylund* förmodligen på en strand i något sydligare land och läppjar på en drink med minst tre frukter och ett litet rosa parasoll i, på ännu en så kallad "pressresa" där han förmodas "titta på ett spel" för att "skriva en artikel". Likt den kände journalisten Tintin verkar han resa väldigt mycket i förhållande till vad han verkligen skriver, men vi får väl kedja honom vid vår gamla 486:a i källaren så det blir lite jobb gjort. Red



JOAKIM BENNET

Eve – The Second Genesis är ett stort spel. Stort till yta och rymd i alla fall; något mer än att sväva runt och utvinna lite malm ur asteroider har jag inte klarat av ännu. Men lyckas CCP med sina föresatser kommer detta att bli en milstolpe för nästa generations onlinespel. Detta säger jag med risk för att låta som en pressrelease, men hur många spel är underhållande även om man faktiskt inte gör ett dyft i dem? Då kan man ju tänka sig hur det blir när spelet fylls med innehåll...

Bennets budskap ska kanske tas med en nypa salt, då han faktiskt är mannen som underhålls av de mest obskyra och diabildsliknande webspel (vem vet var han hittar dem alla). Faktum är att när vi kom till jobbet en morgon i mars upptäckte att han blivit kvar över natten, som han tillbringat med att stirra stint på sin "flygande fönster"-skärmsläckare med något tomt i blicken, men ett lyckligt leende på läpparna. Red



EMIL KRAFTLING

Det har varit en mångfacetterad månad för min del. *Splinter Cell* har varvats med en trevlig återupplivning av gamla *Heroes III.* Det sistnämnda kan formligen utplåna hela dagars vettigt arbete till förmån för skäggiga endeavourer i hjälteutformning. Mest tid har dock lagts på långa, tunga och roliga multiplayermatcher i *Generals.* En match drog ut så på tiden att jag faktiskt missade en deadline till tidningen. Lyckligtvis stod jag som segrare till slut, och om inte det är ett giltigt skäl för en framskjuten deadline så vete tusan vad som är...

Det där om deadlinen vill vi inte kommentera, men om någon kan spöa Kraftling så grundligt i *Generals* att han slutar spela det och börjar jobba lite istället, ska vi belöna den personen rikligt. Inte ens djungelspelet *Vietcong* klarade sig någon längre stund mot detta deadlinehotande strategispel hemma hos Emil. Red



MIKAEL HJALMARSON

En demoversion av Microsofts *Freelancer* förgyllde många sena timmar. Äntligen ett spel med en huvudperson jag kan identifiera mig med. Vi frilansare är ju ett udda släkte. Fast det verkar som om framtidens uppdrag är något mer fartfyllda än de jobb jag får sitta med. De faror som lurar i min vardag är deadlines och sömnbrist snarare än inkommande missiler och vackra laserstrålar. I *Freelancer* gäller det att diplomatiskt hålla sig på god fot med marknadens alla aktörer. Som frilansare har jag nog misslyckats med detta efter så många år hos denna tidning. Jag undrar om konkurrenterna har placerat mig på sina dödslistor ännu. Tills vidare hänger jag i baren och letar efter uppdrag.

Nog är Lill-Hjalmar lite udda alltid. Men det där med baren förklarar en hel del, inte minst det sluddriga tonfallet när vi ringer och frågar om han har lust att jobba. Om konkurrenterna har några dödslistor märker han nog i alla fall när vi slutar ringa innan de kommer till hans namn. Red



DANIEL AGORANDER

Den senaste tiden har spel efter spel avverkats på löpande band, med höjdare som *GTA3, C&C Generals* och *Unreal 2.* Dessa har fått viss assistans av kufiskt underhållande spel som *Grand Prix 4, Conquest: Frontier Wars, The Outforce, Hearts of Iron, X-Plane* och *Motorhead.* Läget är alltså minst sagt hektiskt. Pausmusik har givits i form av diverse filmer (dyrka John Cleese) i min ständigt pågående kampanj för att överglänsa Bennets DVD-samling samt en del läsning om universumets finare nyanser i form av supertunga svarta hål och gammablixtar. Lyckades för övrigt få en X-15 att nästan hamna i omlopp i *X-Plane.* Kanske skulle ha sökt in till det där "Astronauterna" ändå?

Vi vågar inte berätta för Ago om den frisyr astronauter måste ha, låt oss säga att det skulle innebära att han blev åtskilliga centimeter kortare och såg betydligt mindre ut som kusin It. Men vi lovar att Ago ska få ta den första pressresan till månen. Red

datorbutiken.com

- Hela Sveriges datorbutik

Datorbutiken.com drivs av Shoppingsajterna Svenska AB - ett av Nordens störst onoterade e-handelshus med verksamhet i flertalet nordiska länder. Varje år lever vi över en halv miljon artiklar till drygt hundratusen kunder över hela Norden. Välkommen!

Konfigurera själv!



Vill du vara unik?
Du kan välja vad du vill ha i din dator i vår konfigurator!

db Tornado datorpaket

Prisvärt prestandamonster!
Denna dator har våra tekniker killat under fötterna för att framkalla maximal prestanda!

Processor: Intel Pentium4 2.53GHz
Internminne: 512Mb DDR
Hårddisk: 120Gb (8Mb cache!)
Grafikkort: ATI Radeon 9700 128Mb
DVD-ROM, tangentbord, mus, högtalare m.m
(monitor och operativsystem tillkommer)

9995
484:-/mån 2
307:-/mån 36mån le
296:-/mån 36mån He



Paketerbjudande!

Vill du få en dator med klös i utan att behöva uppgradera så mycket?

Hårddisk: Maxtor 120Gb 8Mb cache!
Grafikkort: ATI 9500Pro 128Mb



3595:-

Muskelpaket!



db / SweClockers.com
Moderkort: EPoX 8RDA+ nFor
Processor: AMD XP2100+@27
Minne: 512Mb DDR TwinMOS
HD: Maxtor 120Gb 8Mb cache!
Grafik: ATI Radeon 9700 128M

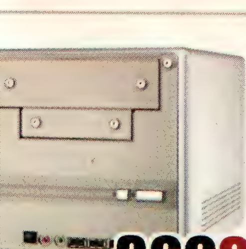
Och mycket mer! Kolla hemsidan för en mer detaljerad information.

Specifikationen för denna maskin har tagits fram i samarbete med SweClockers.com - Sveriges största sajt om överklockning och hårdvara! De ingående delarna har valts med omsorg om att ge maximal prestanda för pengarna. Observera att maskinen levereras med en AMD XP2100+ [över]klockad till motsv. 2700+, och att tillgången av dessa maskiner är något begränsad.

999
484:-/mån

* 24 månaders avbetalning. Uppläggningsavgift 245:- tillkommer.
** 36 månaders företagsleasing exkl. moms. 5% restvärde.
*** Bruttolöneavdrag / månad. 3% restvärde.

Tel: 046-2
Fax: 046-2
Mail: info@datorbutik



3669:-

Barebone

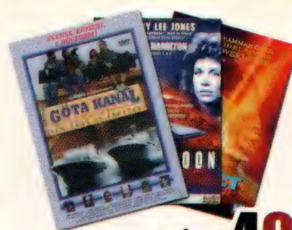
ttle SB-51G Aluminium
et478 (Heatpipe kylning)



1079:-

Högtalare

Creative Inspire 6700 6.1
System Black



från: 49:-

DVD-filmer

Mängder av titlar
från 49:- / st.



295:-

Fläktkontroller

Vantec Nexus NXP-201 4x
Fan Speed Controller 5.25"
Silver



665:-

Ljudkort

ive SoundBlaster Audigy
ayer Firewire bulk PCI

Stort utbud

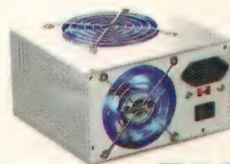
Frakt från 79:-

Räntefri avbetalning

Hemleverans

15 dagars kredit för företagskunder

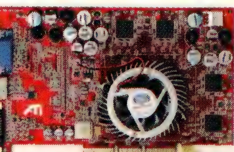
Välkommen!



749:-

Nätaggregat

AnTec SmartBlue350 350W
ATX (AMD&P4 OK) 2x Blue
LED-Fan



2650:-

ATI Radeon 9700

phire ATI Radeon 9700
8Mb DDR TV-out DVI
Retail AGP



595:-

Router

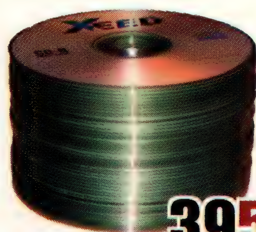
D-Link DI-604 Internet
Gateway 4-port
10/100



299:-

Hörlurar

KOSS CS100
Multimedia-headset



395:-

100-pack CDR-skivor

XEED 80min / 700Mb
48X-certifierade



4995:-

GeForceFX

Terratec Mystify 5800
GeForceFX 128Mb DDR2
DVI TV-out Retail AGP



2295:-

Digital kamera

Canon Powershot A200
Digital Camera CF

erverar oss för eventuella tryckfel, prisförändringar och slutförsäljning. Samtliga priser anges inklusive moms.

www.datorbutiken.com

GENRE: MMORPG UTVECKLARE: CLIMAX UTGIVARE: EJ FASTSTÄLLT RELEASEDATUM: VÅREN 2004 WEB: WWW.WARHAMMERONLINE.COM

WARHAMMER ONLINE

Gräv ner stridsyxan och plocka fram stridshammaren...

Av Jim Rossignol

Den på senare år framväxande genre som vi kallar MMORPG är efter en tids utflykter bland halvfärdiga mesprodukter nu återigen på väg att göra oss riktigt uppspelta. *Everquest 2* är på väg i all sin bump-mappade härlighet. *Star Wars: Galaxies* frestar oss med Jedi-Wookies sida vid sida med en ansenlig mängd små bedårande Jawas och *Eve Online* ger oss slutligen ett överflöd av mysiga rymdfregatter som susar omkring i hallucinogent färgade nebulosor. *PlanetSide* är ett annat spel som ser ut att kunna ge oss spännande bataljer i framtida miljöer och inleder sin betatestning denna månad.



> **En mörk, gotisk skräck-fantasy med distinkta hänvisningar till medeltida Europa... och handeldvapen**

Nu har en ny kombatant trängt sig in på arenan och lockar till sig många nyfikna blickar. Det handlar om ett koncept som på ett briljant sätt fötts och fostrats av ett gäng oerhört framgångsrika pysselmakare från Nottingham. Det handlar om Games Workshop och gänget som givit trovärdighet åt vuxet användande av leksakssoldater. De flesta av er är säkert bekanta med dessa samlingsbetonade modellarméer och dess användningsområden. Vissa av er är säkert dessutom vana skrivbordsgeneraler i ordets mest bokstavliga bemärkelse. Bakgrunden till Games Workshops framgångar är inte helt ologisk. De utsökta modellerna har hela tiden backats upp på ett entusiastiskt sätt med goda idéer och ett starkt omkringliggande koncept. De bakgrundsdetaljer och intellektuella utfyllnader som utkommit i regi av

Games Workshop har på många sätt varit stilbildande för dagens utformning av både sci-fins och fantasyns världar och responsen har varit mycket god. Warhammers brutala, skitiga, våldsamma, otäcka och utsökt konceptualiserade universum lockar flockvis med anhängare av både sci-fi och fantasy. De senaste PC-spelen baserade



Alla som läst Bamse vet att troll kommer i alla typer och smaker. Här: Träsktroll.



Mycket fina orcher. Men gröna! Varför är de gröna?!



"Och så plockar vi äpplen och sträcker på oss ordentligt... så ja..."

TRÄHATTAR OCH RINGBRYNJOR

Visuell variation har varit en stor ledstjärna för Games Workshop i utvecklandet av *Warhammer Online*. Det är inte helt uppenbart av skärmdumparna att döma, men dina karaktärer kommer att vara oerhört tillgängliga för ändringar. Du kan bestämma längden på ditt skägg och vad för kläder och rustningar du skall bära och om du får lust att slänga saker på marken så försvinner de inte magiskt efter ett tag utan ligger kvar. Man får väl hoppas att yrket "Skräpplockare" finns med i spelet.



Möt Slabbefusk, den korpulente dvärgen.

på denna licens har dock varit riktigt förskräckliga. Hur kommer det sig? Spelutvecklarna var inte tillräckligt ambitiösa för att utnyttja det fantastiska materialet till ett spel som stod sig i konkurrensen. Den här gången är situationen däremot helt annorlunda vilket blir mer tydligt än någonsin när man besöker den nya studion i Nottingham. Games Workshop har slagit ihop sina påsar med industriveteranerna Climax och skapat ett helt nytt team på runt 50 personer som koncentrerar sig på en helt ny typ av spel. Det är fantasydelen av Warhammers universum som man håller på att formligen omsätta i verklighet i studion i Nottingham. Allt från gator och byar till orcher och vampyrer byggs upp från grunden och det ser helt fantastiskt ut.

Vi tog oss en liten pratstund med den evigt entusiastiske Robin Dews som är huvudpersonen i projektet och en av Games Workshops äldsta medarbetare och konstruktörer av skrivbordskampanjer. Han har erfarenhet som redaktör för Games Workshop-magasinet White Dwarf, är chef för ett separat *Warhammer Online*-företag och tycks vara mycket målmedveten angående hur detta nya projekt ska ta sin utformning. Först frågade vi varför fansen borde vara upprymda över detta projekt. Hans svar var lite tvetydigt och fyllt av en viss stolthetskänsla. "För Warhammer-fans är konceptet väldigt enkelt: spelet kommer att tillåta spelarna att skapa ett virtuellt alter ego av bordsspelet där du får leva ut ett äventyrligt liv i en hård och otrevlig realisering av Imperiet. De kan vandra på gatorna i Marienburg, färdas på en pråm längsmed floden Reik till Altdorf, utforska Reikwald-skogens mörker i jakt efter orcher och andra elakingar eller äventyra i de unkna skaven-fyllda kloakerna i Nuln."

Warhammer-universumet har byggts upp genom årens lopp med sådan omsorg att spelare som redan är bekanta med den kommer att känna sig riktigt hemmastadda med en mängd element i spelet. Det handlar inte om ett spel som låter dig utkämpa snabba skärmytslingar eller strategiska slag. Det är ett djupt involverande MMORPG som bygger på det välfungerande personutvecklingssystemet och placerar det i en mörk och samtidigt bedårande spelvärld.

Dews förklarar vidare: "Redan sedan projektets begynnelse har vi arbetat mot målet att skapa ett innovativt och spännande MMORPG. Även om du aldrig tidigare varit i kontakt med Warhammer, kommer du i *Warhammer Online* att få uppleva en grym, hård och rikt sammanhängande spelbakgrund som skiljer sig stort från de 'En gång fanns det ett folk som levde lyckligt tills en mörk ondska dök upp från norr/väster/söder/öster och gjorde livet jobbigt'-berättelser du är van vid. Det handlar inte om standardfantasy. Vår målsättning är en spännande spelstil som belönar intelligent och fokuserat spelande. I grund och botten är



>>>





Spindlar finns det gott om i spelet. Men så spelar man ju också på "nätet", hahaha...



I BEGYNNELSEN...

Warhammer har sitt ursprung i två olika speltyper. Det ena är det gamla "papper och penna"-baserade bordsrollspelet varifrån mycket av strukturen för *Online*-universumet kommer att tas. Det andra är den enorma mängd modellgubbar som producerats för de bordsbaserade figurspelen. Spelutvecklarna har här outtömliga källor med artwork och modeller, vilket ger 3D-modellerarna mycket material att utgå ifrån. Det är dock upp till animatörerna och texturartisterna att blåsa liv i varelserna och få dem att sammansmälta med den mycket levande spelvärlden. Att se en Rat-Ogre klättra var tillräckligt för att vi skulle känna den där härliga rysningen av förtjusning gå längs ryggraden...

Warhammer en mörk, gotisk skräckfantasy med distinkta hänvisningar till det medeltida Europa, men det finns även teknologier och handeldvapen."

En av anledningarna till att vi inväntar *Warhammer Online* med så stort intresse är just att det inte säljer sig till klassiskt amerikanskt berättande, utan levererar en skitig och oreducerad spelvärld som utan tvekan har växt fram under taket hos Games Workshop. Med detta sagt skall det även sägas att utvecklarna jobbar under strikta begränsningar i utformningen av spelet. Även om du kan spela som orch eller skaven (Warhammers utmärkande råttmänniska) i bordsvarianten kommer du inte att kunna det i PC-spelet. Dews utvecklar: "*Warhammer Online*s spelstil bygger på en central 'spelare mot omgivning'-mekanik. Det handlar lika mycket om samhällsuppbyggnad som om uppbyggnad av mjukvaran. Vi ville skapa en ogästvänlig och oförlåtlig värld som skulle uppmana våra spelare att arbeta tillsammans och hjälpas åt med gemensamma svårigheter. Det finns naturligtvis skavens och orcher i spelet, men de är en del av den ogästvänliga omgivningen och kommer att kontrolleras av datorn eller i vissa fall av spelets GM:s. Ni förstår, det som är verkligt häftigt med ett MMO till skillnad mot vanliga RPG:n är att spelarna kan göra vad de vill, det kan de verkligen! Därför spelar det ingen roll vad vi stoppar in för AI-system i spelet. En orch-spelare skulle fortfarande kunna gå omkring och äventyra tillsammans med en människa, en dvärg eller en alv, men med världens bakgrundsberättelse i åtanke vore det helt befängt."

Det som talar mest för *Warhammer Online* som spel är dock inte den annorlunda approachen till fantasy utan snarare spelupplevelsen i sig. Spelets dynamik tar itu med både det ena och det andra och kommer förhoppningsvis att upplösa många av de problem som får spelare att dra sig för att spela spel som *Everquest* och *Dark Age of Camelot*. Climax' Matt Sansam är verkställande producent för projektet och han förklarar lite kring vad som gör just deras system speciellt.

"*Warhammer Online* har tagit sig an karaktärsutveckling på ett helt annat sätt än de flesta nuvarande MMORPG på marknaden. Först och främst har vi inga karaktärsklasser såsom Ranger, Warrior, Mage o.s.v. Du skapar en karaktär med särskilda ursprungliga egenskaper men hur du sedan utvecklar den karaktären är upp till dig. Det andra vi har gjort är att totalt överge synen på karaktärens level som en måttstock för hur mäktig du är i världen. Som en designmässig aspekt är 'levels' funktionella, men primitiva. De leder till att spelare springer omkring i ändlösa tramphjul i jakt på bättre stats som vi sett i exempelvis *Everquest*. Spelare kan nå en viss specifikation på sin ställning i världen beroende på hur 'kända' de är, men detta värde är inte direkt sammankopplat med hur bra slagskämpe eller magiker de är. Genom att på detta sätt bryta sönder länken mellan 'level' och 'stridsduglighet' hoppas och tror vi på att vi skapar ett unikt och väldigt karaktärsrikt spel."




Nog för att spelvärlden är mörk, men måste det vara natt hela tiden?


En imponerande Wyvern.


Squigen påminner om något från *Morrowind*.

Detta särskiljande av makt och berömmelse är något som Robin med all rätt är stolt över. "Vi ville undvika den typ av utformning där spelarna helt enkelt var tvungna att hugga sig igenom ändlösa horder av monster för att nå nästa 'level', bara för att då börja samma process om på nytt. Om vi kan lyckas åstadkomma detta, är jag nöjd."

Sansam fortsätter sedan förklaringen mer ingående. "I hjärtat av *Warhammer Online* finns ett färdighets- och karriärssystem som bestämmer möjligheterna till karaktärsutveckling och avancemang. I spelet är varje karriär som ett paket i vilket du kan låsa upp och lära dig en stor mängd färdigheter. Du kan till exempel gå med i Ratcatchers och då lära dig 'Trapping' och 'Skaven Lore'. På samma villkor kan du istället välja exempelvis en tjuvjägarkarriär och även lära dig 'Trapping' men också ha möjligheten att öva dig på 'Hunting', 'Hide' och 'Forest Lore'. Det ursprungliga Warhammer Fantasy-rollspelet fungerade på ett liknande sätt och vi är således väldigt bekanta med konceptet. Vad vi har gjort, i speltermer, är att ta idén om ett teknologiträd från spel såsom *Civilization* och applicerat det på färdighetssystemet i ett karaktärsbaserat MMORPG, vilket är ganska spännande!"

Detta betyder också att det nästan inte finns några begränsningar för din karaktär (som inte kan dö utan bara respawnar), även om han totalt sett endast kan vara riktigt specialiserad på endast en grej. Således bör du exempelvis antingen välja magi eller närstrid och kanske inte båda. En karaktär som har spelat länge kan ha en mängd specialiteter i rockärmen men har endast bemästrat en typ av karriär. Detta hjälper till att göra inlärningskurvan för nybörjare lite lättare. Om du enbart är en närstridskämpe kommer du fortfarande att vara till glädje för gruppen då du kan koncentrera dig på just den specifika inriktningen. En spelare som spelat flera månader och redan slåss dugligt kan istället koncentrera sig på att lära sig magi. Man slipper förhoppningsvis problemet med att sluta spela i en vecka och återvända till kompisar som ligger fem "levels"' före dig i utveckling.

Magin har också en intressant utformning i *Warhammer Online*. Sansam går igenom magiupplägget med oss. "Som vi har sagt är *Warhammer Online* ett färdighetsbaserat spel och i världen är möjligheten att frammana och kasta en besvärjelse en färdighet (eller mer korrekt, en sammansättning av länkade färdigheter). Denna lär du dig likt vilken annan färdighet som helst. Detta innebär i praktiken att 'trollkarlar' i *Warhammer Online* inte ser ut som 'trollkarlar'. De springer inte omkring i fladdrande rockar och bär inte spetsiga hattar på huvudet (Vilken skymf mot den anrika skäggigheten – Red). Första gången du lär märka att någon har ett förflutet på Hogwarts är när dennes fingrar börjar glöda mitt i en strid. 'Trollkarlar' springer heller inte omkring med personliga mana-batterier som de gör slut på och måste ladda upp. Vi har tagit vara på Winds of Magic-systemet från Warhammer Battle helt och hållet, så vi kommer att fördela den magiska energin med varierande styrka från område till område. Det är ifrån dessa naturliga magiområden spelaren får alstra mana när de skall framkalla en besvärjelse.

"Finns det risker med detta? Tja, så länge du utövar magi som är sanktionerad av The Grand Theogonist och Heads of the Colleges, kommer det säkert att gå bra. Det kommer dock att finnas många möjligheter att frammana besvärjelser som inte längre är tillåtna och listade som svart eller kättarbaserad magi. 'Necromancy' är ett exempel. Följer du dessa mörka läror kan du så småningom mycket väl dra till dig uppmärksamhet från Witch Hunters. Både datorstyrda och verkliga spelare! Vi tror oss ha skapat ett magisystem som är mörkt, farligt, karaktärsrikt och belönande. En magikers väg kanske inte bör och kommer att följas av alla spelare, men de som följer den kan bli verkligt mäktiga."

"Trollkarlarna springer inte omkring med spetsiga hattar..."

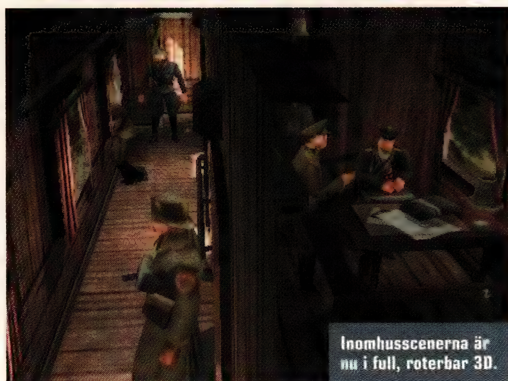
Dessa mörka konster och det faktum att din berömmelse kommer att vandra hand i hand med de karaktärsval du gör, är alla medel för att placera spelaren i en stor och levande värld. En ambition som verkligen har gett *Warhammer Online*-teamet en rejäl utmaning. En av de mest spännande aspekterna av spelet är stadsmiljöer, som är betydligt mer komplexa än tidigare försök i genren, vilket Sansam förklarar. "Games Workshop-killarna sade att de ville ha städer i spelet – och de menade städer! Inte bara några enstaka byggnader med en mur runtom för att minska draw distance. Detta betydde att de grafiska teamen och programmerarteamen behövde komma på ett helt gäng nya verktyg och teknologier så att vi kunde skapa täta, flerlagrade städer med underjordiska kloaksystem. Vi kallar dem urbana grottor."

Med dessa teknologier har man skapat flera uppsättningar texturer och geometrier för samma modeller, så du kommer att få se en stor visuell variation i *Warhammer Online* som inte liknar något rivaliserande MMORPG. En av de stora fördelarna med att vara speljournalist är att man får en inblick i passionen och känner doften av den ambition som driver utvecklingsteamen. Utan att vara näsvisa skulle vi vilja påstå att *Warhammer Online* formligen stinker av framgång. **PCG**

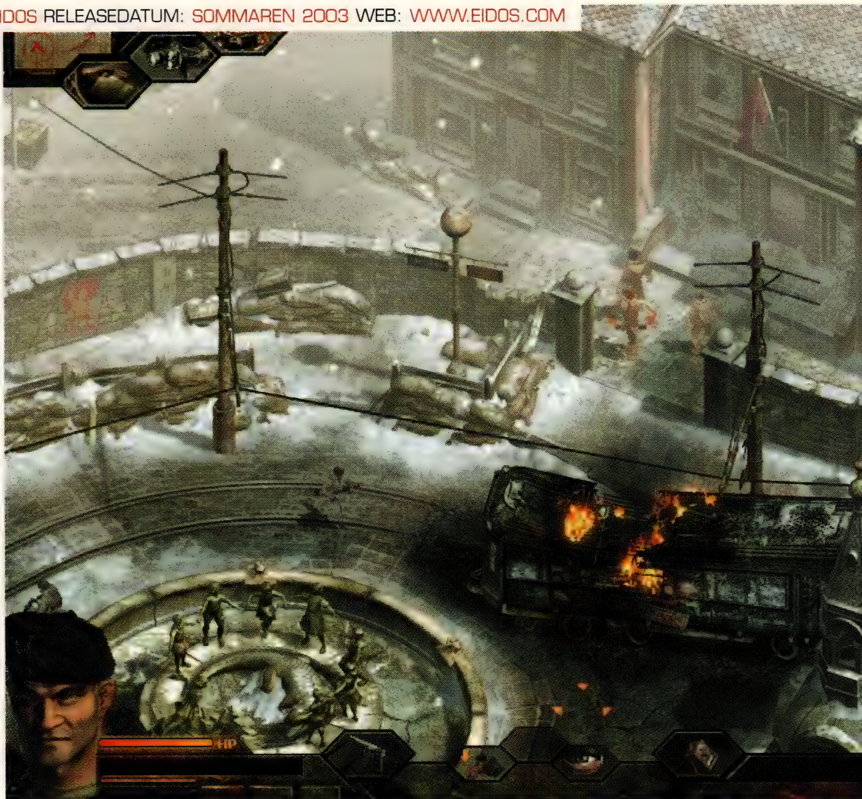


GENRE: REALTIDSSTRATEGI UTVECKLARE: PYRO UTGIVARE: EIDOS RELEASEDATUM: SOMMAREN 2003 WEB: WWW.EIDOS.COM





Inomhusscenerna är nu i full, roterbar 3D.



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

En relevant undertitel! Som vi har längtat efter en sådan.

Av Mats Nylund

James Coburn var utan tvekan en av de hårdaste skådisar som någonsin levat. Ingen annan kunde som han le plågat och säga "Kom så ska jag visa dig var järnkorsen växer." Dessutom har han helt klart varit en enorm inspiration till flera spelfigurer på senare tid, till exempel huvudpersonen i Iron Storm som hade uppenbara likheter med Coburns roller, och till och med ett liknande utseende.

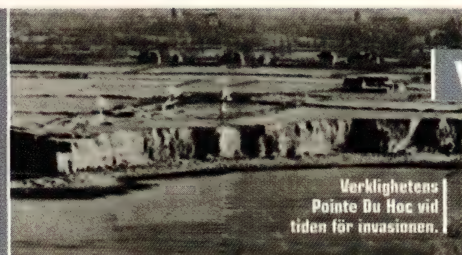
Även *Commandos 3* har fått en släng av denna nostalgiska sjuka. Prickskytten i spelet är nästan kusligt lik den gamle hårdingen, och man börjar också spelet i Stalingrad där denne spelar en mycket stor roll. Om någon råkar ha sett den inte alltför inspirerade filmen *Enemy at the Gates* så kommer man garanterat att känna igen sig här. Det första uppdraget i staden är mer eller mindre hämtat rakt från filmen.

Nu är inte detta något som Pyro Studios hycklar med, man säger rakt ut att man tagit massor av inspiration från de bästa krigsfilmerna, såsom Dirty Dozen och andra i samma stil. Vi tror inte att det är något fel i det, tvärtom. Precis som andra strategispel har man också tagit till sig filmens idéer även på andra sätt, som till exempel när det gäller de extremt snygga miljöerna vi får slå oss igenom i *Commandos 3*.

Utan att gå händelserna i förväg kan jag avslöja att man denna gång försökt koncentrera sig lite mer på action. Visst är det en fördel om du planerar ditt uppdrag och försöker smyga dig fram så mycket som möjligt, men Pyro vill ha mer krigskänsla än pussel och krypande, så den här gången kan du vänta dig att få kunna springa in skjutande betydligt oftare än i de båda föregångarna.

Därmed inte sagt att spelet blir lätt. Som Pyros representant sade: "Vi har aldrig gjort lätta spel, och vi kommer inte att börja med det nu. Det är lite av en utmaning att klara *Commandos*-spelen, och inte alla kan göra det." Dock sade man sig vilja göra det mycket lättare för spelaren att ta sig in i spelet, och även se till så att det inte är spelmekaniken som kommer i vägen, utan i stället de kluriga problemen och mängden av tyska soldater.

Mängder av soldater blir det också. I ett uppdrag vi fick se – som man sade sig vara särskilt stolt över – måste spelaren infiltrera en by med omkring 150 fiendesoldater i, och även om de flesta kanske sitter och spelar kort i någon barrack är det ändå en omöjlig uppgift att ta livet av dem allihop om man inte har några veckor till övers. Istället ska

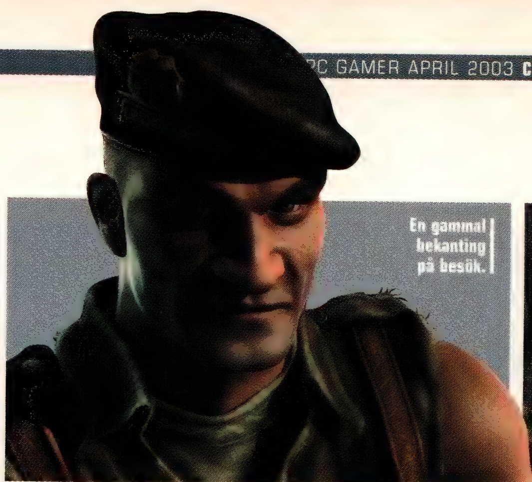


Verklighetens Pointe Du Hoc vid tiden för invasionen.

VERKLIGHETENS COMMANDOS

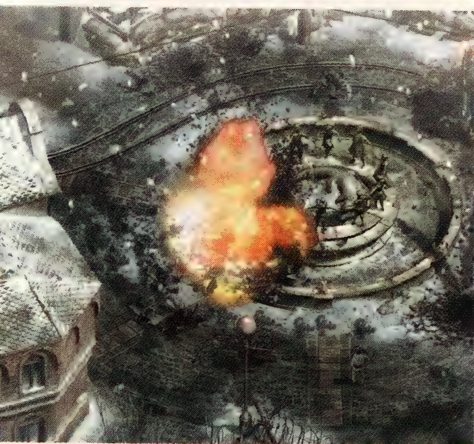
När vi var i Normandie för att ta en titt på *Commandos 3* fick vi även en guidad tur längs stränderna där invasionen ägde rum 1944. Det intressantaste var Pointe Du Hoc, där amerikanska Rangers (motsvarigheten till britternas Commandos) klättrade upp strax innan invasionen för att slå ut ett batteri kanoner som hotade landstigningen. När de kom till toppen hittade de telefonstolpar i bunkrarna, eftersom kanonerna hade flyttats för att skyddas från bombplan, men de sprängde ett ammunitionsförråd, trängde längre inåt land och hittade och förstörde slutligen kanonerna. Ett uppdrag värdigt detta spel, och än idag kan man se en fem meter djup och tio meter bred krater där dessa soldater gjorde sitt jobb.





En gammal bekanting på besök.







Miljöerna är fyllda av liv. Här pågår en parad för fullt.

man försöka ta sig förbi vakterna och sätta upp fällor och bakhåll inne i byn, varefter man kallar in sina allierade som sedan anfaller byn i ett massivt slag, och du får sedan se till att ge dem understöd och försöka förvirra och missleda tyskarna.

Senare kommer du även att få försvara samma by, och då mot minst lika många fiender som dessutom är utrustade med stridsvagnar, motorcyklar och bandfordon. Se till att ha så många soldater som möjligt över från det första uppdraget, annars kan det gå riktigt illa när det är dags att mota tysken i dörren. Ganska originellt, speciellt för *Commandos*-serien, och sådana här små överraskningar känns fräscha och kan göra *Commandos 3* till något helt nytt.

Givetvis finns det mer klassiska smygaruppdrag också. I början får du som övningsuppdrag att bryta dig in i den tyska ambassaden i London, före kriget. Det är alltså fullt av folk på gatorna, alla lysen är tända och du måste ta dig in och ut utan att någon ser dig. Det är förmodligen inte så bra att skära halsen av tyska diplomater till höger och vänster heller, så det här är mer i stil med originalspelet.

Förutom dessa finns det även uppdrag som är rent ut sagt lite udda. Ett tåg måste stoppas i vad som verkar bli ett glasklart uppdrag i klassisk stil, men när du väl smugit ombord på tåget där det står vid sin station måste du sedan hindra tyskarna från att spränga rälsen med en ensam commando. Därefter snor de tillbaka tåget, och du måste ta dig fram till loket för att stoppa det och sno den värdefulla lasten. Ytterligare komplikationer tillstöter och två av dina tre soldater blir tillfångatagna, vilket leder till nästa uppdrag och så vidare.

Det verkar alltså bli en vilt böljande kampanj, med omkring 20 olika uppdrag som ibland tar rent halsbrytande vändningar mitt i. En ordentligt omrörd blandning av action, smygande och problemlösning ska också se till att vi inte får det tråkigt. En nyhet är dock att man inte kan styra mer än maximalt tre commandos samtidigt, även om det finns sex olika att välja mellan (några av de mindre nödvändiga typerna från *Commandos 2* har alltså fått stryka på foten), men givetvis finns vårt brittiske favoritmuskelberg kvar, samt en tjuv och en prickskytt.



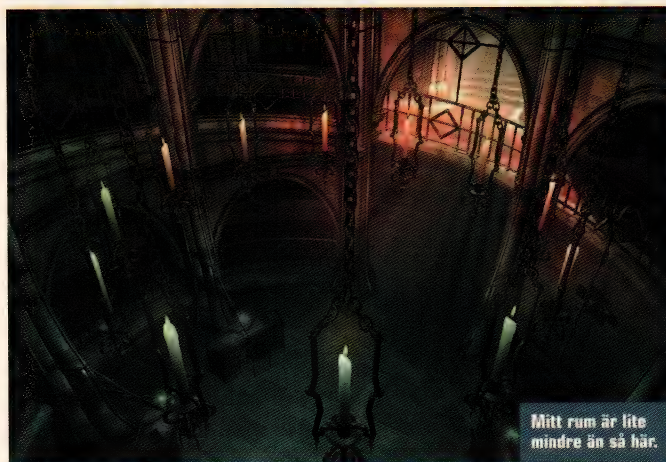
"Pyro har lyckats göra de legendariskt svåra spelen en smula mer lättillgängliga"

I övrigt är förstås grafiken också helt ny. Vid en hastig titt förefaller den identisk med tidigare spel, eller kanske en smula uppiffad. När man ser sin första bombräd i Stalingrad inser man dock att här handlar det om ny teknologi. Mot en bakgrund av vackert förrenderad terräng rasar hus brinnande ihop över öronen på små soldater, rykande flygplan störtar mot marken och explosioner får världen att skaka och darra.

Inomhussekvenserna är också helt i 3D, utan förrenderade bakgrunder. Här kan man utan problem rotera ett helt rum för att hitta det bästa gömstället, och det kan behövas då dessa nivåer är relativt realistiska och inte har alltför mycket utrymme för manövrering. Du kan dock som tidigare titta in genom fönster och dörrar för att se om det finns fiender i nästa rum innan du glatt sparkar in dörren och börjar skjuta ner allt inom synhåll. En nivå har till och med ingen "karta" i vanlig mening utan utspelar sig helt och håller i dessa inomhusrum.

Det verkar faktiskt som om Pyro har lyckats förnya det något slitna konceptet med *Commandos*, och förhoppningsvis också lyckats göra de legendariskt svåra spelen en smula mer lättillgängliga för nybörjaren. Tre kampanjer – Stalingrad, Centraleuropa och Normandie – och massor av nya enheter och miljöer borgar för god variation, och storysekvenser invävda i spelmotorn ger mer inlevelse och får dig att känna för dina stackars soldater. Med lite tur lägger vi vantarna på en spelbar kod snart, men tills dess får ni hålla till godo med dessa bilder. Dregla inte ner tidningen bara. **PCG**

GENRE: ÄVENTYR UTVECKLARE: MICROIDS UTGIVARE: THE ADVENTURE COMPANY RELEASEDATUM: OKTOBER 2003 WEB: WWW.MICROIDS.COM



Mitt rum är lite mindre än så här.









Den fantastiska tågresan fortsätter. SJ, tag lärdom.

SYBERIA 2

Vackert äventyr i vinterskrud.

Av Gisela Jönsson



Syberia blev något överraskande en hit både i Europa och USA förra året. Det skickade kanske inte äventyrsgenren med raketfart till toppen igen, men det var definitivt ett glädjande tillskott. Det var inte bara snyggt med mystiska miljöer utan var dessutom logiskt. Inget "dunka kaninen i vattnet för att kunna kortsluta kärlekstunneln" (vilket är en riktig lösning hämtad ur ett [visserligen jättebra] spel, vet du vilket får du fem poäng!). Nu kommer alltså uppföljaren med det lika logiska namnet *Syberia 2*.

Återigen får du ikläda dig rollen som Kate Walker, men den här gången har du leksakstillverkaren Hans Voralberg med dig på färden istället för att behöva följa i hans fotspår, samt den avancerade automatonen Oscar. De tre färdas norrut i spelet, för att så småningom ta sig till Syberia. En stor del av äventyret utspelar sig utomhus, så förvänta dig många vintriga miljöer. Ju längre norrut, ju mer snö, säger projektledare Marie-Sol Beaudry. För en svensk mitt i vintern (det vill säga jag) känns det inte som de allra roligaste miljöerna, men säkerligen blir spelet mycket snyggt ändå. Grafiken har såklart putsats upp inför det nya äventyret, med nya fina ljuseffekter, och man har valt att arbeta mer med filmiska kameravinklar. Bakgrunderna ska också vara mer dynamiska än förut, med träd som vajar i vinden, moln som rör sig över himlen, dynamiska reflektioner på is och liknande. Man berättar även att Kate kommer att ha nya kläder, anpassade till omgivningarna, och hon har blivit mer detaljerad. Hurra! Eller, det är väl trevligt, men det är inte det viktigaste.

> **"Kate kommer att ha nya kläder, anpassade till omgivningarna, och hon har blivit mer detaljerad. Hurra!"**

Fokus kommer att ligga på Kates personliga utveckling, sedan hon valt att lämna sina världsliga ägodelar bakom sig för att följa Hans på hans resa till det mytiska Syberia. Problemlösningen kommer att för det mesta vara lik den i det förra spelet, men aningen mer actionorienterad. "Inga arkadspelselement eller så," säger produktionschefen Stephane Grefford, "men storyn är mer dynamisk och fler spännande saker kommer att hända Kate". Han betonar också att problemen kommer att vara logiska, och av den sort där saker görs steg för steg, till skillnad från exempelvis *Myst* (där desto mer problemlösning var tvungen att ske bakom skärmen snarare än inne i själva spelet). Dialogsystemet uppges vara mer likt det i *Post Mortem*. Exakt hur likt är dock inte helt klart – förhoppningsvis inte identiskt då det i *PM* var väldigt klumpigt uppbyggt.

Grefford berättar att *Syberia 2* är den sista delen i den här lilla serien, men att Kates äventyr inte nödvändigtvis behöver vara slut för det. Klart är ändå att *Syberia 2* kommer att bli något av ett måste för den som tyckte om det första spelet, och kanske kan det även uppmärksamma folk på det första spelets existens – att ha spelat det är nog en nödvändighet för att till fullo kunna njuta av berättelsen och det är ju ändå, när allt kommer omkring, precis det som äventyrsspel handlar om. PCG

GENRE: RTS UTVECKLARE: ANTIK GAMES UTGIVARE: WANADOO RELEASEDATUM: VÅR/SOMMAR 2003 WEB: WWW.WANADOO-EDITION.COM



Redan de gamla grekerna, etc, osv.






Pax för krukan längst till höger.



Det var högst opassande men han kunde inte låta bli att fnittra när jättehanden kittlade honom på smalbenen.

PAX ROMANA

Schizofren romare vägrar vägval.

Av Carl Hörnsten

Min förmodligen konstigaste underrubrik hittills försöker sätta ord på strategispelet *Pax Romana* och hur det är standardiserat, men ändå med en klar dubbelnatur. Miljön är Rom några hundra år före och efter Jesus satt på korset. Storslagna arméer, autentiska historiska händelser och välkända gubbar vi känner till utlovas. Än så länge har vi sett allt förut, men två avsteg ändrar på den saken.

Att politiskt ränksmideri har en klar betydelse smalnar av stereotypvarningen rejält, men att politiken och det storskaliga styrandet av Rom finns i två olika spellägen bäddar för något närmast unikt. Nu ska vi förstås inte förhasta oss och koppla samman nyskapande med något positivt i alla lägen. Sådant gör bara musikjournalister och konstprofessorer. Konstprofessorer som ofta dubbas utan akademiska meriter, vägrar syssla med omodernt måleri och mäter längden sinsemellan med djupa filosofiska resonemang där ”konst är allt”.

Tillbaka till ämnet. *Pax Romana* spelas alltså dels som en politisk person i botten med sikte på toppen, dels med Roms arméer under fötterna mot angränsande faror som barbarer. Som politiker måste du möta oppositionen i det öppna forumet, senaten ska gullas med eller helt enkelt tvingas att lyda dig och vinner du höga poster i samhället genom val är det inte direkt någon nackdel. Demokratiska metoder duger, men en sann rättshaverist och paragrafryttare ger sig aldrig. Åtala dina motståndare, kasta försvarstal i ansiktet på den som åtalar dig och se till att varje enskild rad i föreskrifterna gynnar dig.

> ”*Pax Romana* är inte tänkt att vara upphetsande”

Arbetar du hårt och målinriktat, sitter i politiska debatter för att få inflytande och använder dina samlade krafter inom ekonomi och militär mot dina ovänner, blir du i slutändan ledaren av Rom. Det är i det politiska spelläget. Krig får sällan andra nyanser än rött, vilket är uppenbart även i *Pax Romana*. När övergripande strategi kommer in i bilden, gäller det att roffa åt sig landområden, för att på så vis öka Roms tillgångar, och om möjligt ägna sig åt lite grundläggande diplomati.

Vi tror inte att du kommer att spela *Pax Romana* online, men för den som så önskar, finns möjligheten. Förvänta dig något i stil med *Europa Universalis*, vilket förstås undantar den politiska biten. Undertecknad fick ta hårda smällar under ett LAN, då ett gäng bestämde sig för att ”testa” EU. Långrandigheten fick ett nytt ansikte och den stora frågan var huruvida det som syntes på polarnas skärmar verkligen var ett spel, eller om alla satt och bläddrade i digitala världsatlaser. Fem zoomnivåer, en hel del roligt för den som orkar ta till sig och ett självsäkert förbiseende av allt vad presentation heter.

Pax Romana är inte tänkt att vara upphetsande, utan ska säljas till genrépojkar som inte kan få nog. Spelar du, så skriver jag. **PCG**

GENRE: ÄVENTYR UTVECKLARE: RELIC UTGIVARE: SIERRA RELEASEDATUM: NOVEMBER/DECEMBER 2003 WEB: WWW.KONAMI.COM

HOMEWORLD 2

Ibland är väntans tider det värsta som finns, men i år är det dags för den andra akten av världens härligaste rymdopera.

Av Mikael Hjalmarson

Innovation är ett mycket laddat begrepp i spelbranschen. Utvecklarna gillar det starkt och försöker sträva efter förnyelse, medan utgivarna oftast ser det som en stor risk. Just innovation blev det stora samtalsämnet när jag åkte för att möta folket bakom *Homeworld 2* i Seattle. Jag och några andra spelfantaster fick njuta av amerikansk mat och prata i lugn och ro med utvecklarna Dan Irish och Joshua Mosqueira från Relic Entertainment.

De talade länge och väl om hur viktigt det är med nytänkande, men också om hur svårt det är att faktiskt hitta på någonting nytt. Irish förklarade: ”Det är inte något som blir lättare för varje år. De flesta kan nog brainstorma fram roliga koncept, men långt ifrån alla idéer är genomförbara och ännu färre blir underhållande nog för att sälja i tillräckligt stora volymer.” Just det sistnämnda är alltid lurigt. En speldesigner kan lätt vältra sig i roliga idéer för att sedan inse att ingen annan kommer att uppskatta förändringarna.

Relics relativt korta historia är lika intressant som de titlar företaget producerar. Utvecklarna dansar ibland farligt nära gränsen för vad som är säljbart. *Homeworld* flyttade slagfältet ut i rymden och gick över till äkta 3D, vilket var relativt nytt när det kom. *Impossible Creatures* var än mer riskfyllt. Genmanipulation i en fiktiv 30-talsmiljö hör kanske inte till det vanligaste, men det blev bra på något skruvat sätt. Nästa spel från företaget blir det första av sitt slag för Relic. Dan Irish berättar att *Homeworld* och dess expansion är så pass populära att endast *Age of Empires, Command & Conquer* och Blizzards strategispel nått högre höjder i genren. Det finns många fans därute som har väntat på en uppföljare och det vore ju ganska dumt att inte lyssna på deras ord. En uppföljare innebär dock inte att utvecklarna har fått slut på nya idéer, vilket Irish var väldigt snabb med att påpeka.

Det var med stor motvilja jag gick till sängs den kvällen. Trots en lång flygresa kändes det inte som om sömn var särskilt nödvändigt. Irish

VAD GÖR ALEX GARDEN?

Ett trädgårdsskämt hade varit alldeles för uppenbart här, så vi avstår.

Dan Irish var mycket förtegen om vad Relics högsta höns Alex Garden sysslar med för tillfället. Garden skapade det första *Homeworld* och kläckte de lustiga idéerna som i slutändan ledde till *Impossible Creatures*. Han verkar tillhöra den kategori av människor som lever för att bryta både trender och traditioner. Nu när *IC* har nått butikerna och Irish jobbar som producent för *Homeworld 2*, bör Garden vara upptagen med något nytt. Jag frågade Irish om nuläget och hans svar var knappast uttömmande: ”Alex Garden? Well, he's still around somewhere!”

Kameramannen upptäckte senare att solkatterna förstörde hans sikt.





och Mosqueira pratade rikligt om *Homeworld 2* medan vi åt, utan att avslöja för mycket. Det blev snarare löften om att morgondagen skulle bli intressant.

Efter en minst sagt kaloririk frukost bar det av till Sierras fina kontor, där Irish och Mosqueira förberedde sin presentation, en tillställning som verkade locka de anställda hos Sierra lika mycket som oss andra. Det är svårt att inte bli intresserad av Relics skapelser. Irish öppnade med en mysig trailer full av vackra rymdfarkoster och färgstarka miljöer. Mosqueira fortsatte presentationen: "Originalet handlade om folket från Hiigara som efter en lång tids exil sökte sig tillbaka till sin hemplanet. *Homeworld 2* kan bäst beskrivas som det första mötet med grannarna." Detta möte blir givetvis långt ifrån fredligt, annars hade det ju blivit *The Sims* i rymden. Folket på planeten Hiigara står inför ett nytt hot och fiendens armada verkar vara riktigt svårt att ta sig an. Irish nämnde att handlingen innefattar gott om strider men också lugnare partier där Hiigaras historia avtäcks. Folket söker sin historia och vill ha reda på varför de tvingades fly från första början.

Efter den mästerliga trailern blev det dags för en mer allmän presentation. Det är här Irish anknyter till diskussionerna kvällen innan: "*Homeworld 2* är trogen originalet genom att vara mer evolutionerande än revolutionerande." Det första spelet var sannerligen en succé och därmed är det mer logiskt att komma med förbättringar än att brutalt riva upp grunden och börja om igen.

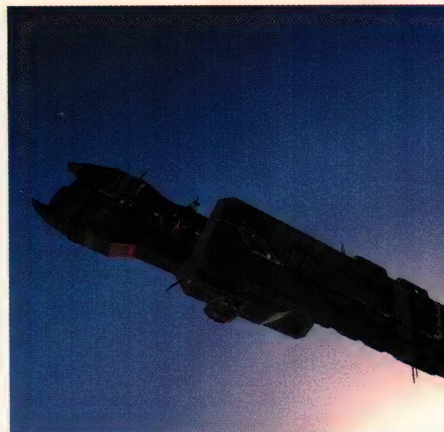
> **"Mer evolutionerande än revolutionerande"**

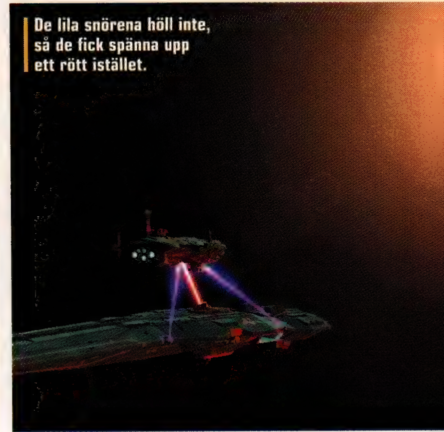
Medan Irish talade satte Mosqueira igång en testversion (komplett med den underbara musiken från originalet). Det stilrena moderskeppet i Hiigaras flotta visade sig på skärmen och presentatören lekte fritt med kameran. Ett av de många områden som förbättrats i det nya spelet är nämligen gränssnittet. Det enda som finns kvar är en indikator som berättar hur många enheter som finns tillgängliga och hur många fler som kan byggas innan den övre gränsen är nådd. Glöm knappar, ikoner och annat som är i vägen. Tanken är att inget ska störa spelaren och denna regel bryts inte ens av byggande och forskning. Mosqueira förklarade: "I originalet slets spelaren bort från upplevelsen varje gång ett skepp skulle byggas eller när forskning skulle genomdrivas." Den bekanta konstruktionsmenyn dyker istället upp i ena kanten, medan kameran fortfarande fokuserar på händelserna. Forskningen sker via en liknande panel och därmed ska spelaren kunna sköta allt på moderskeppet utan att tappa kontrollen över striderna. Det är också denna panel som ledde till min bistra undergång, men mer om det senare.

Kamerasystemet har också putsats upp något. I *Homeworld* var kameran alltid fokuserad på ett centralt objekt och alla förflyttningar sker relativt gentemot detta objekt. Det var svårt att bli fri från denna begränsning, vilket gav många klaustrofobiska vibbar, något som knappast är lämpligt i rymden. I *Homeworld 2* är det fortfarande möjligt att fokusera på rymdskepp och annat av intresse, men kameran är inte längre låst. Spelaren kan snabbt panorera vyn precis som i vanliga strategispel. Det är en liten modifikation som gör mycket för




Kommer *Homeworld 2* att bli ännu mer stilrent än *Eve-the Second Genesis*?




De lila snörena höll inte, så de fick spänna upp ett rött istället.

att spelet ska bli smidigare.

De största förändringarna i uppföljaren har skett på den taktiska sidan. Utvecklarna strävade redan från början efter att införa mer strategi och fokusera på striderna. Ett steg i denna riktning var att ta bort enskilda skepp från konstruktionslistan. Nu blir det endast möjligt att producera grupper av farkoster. Tanken bakom denna förändring är att det ska gå snabbare att sätta ihop en styrka, samtidigt som det också blir lättare att få överblick över armadan. Varje grupp styrs också som en enhet vilket gör striderna mer realistiska, om nu det är rätt ord för futuristiska laserbataljer.

Homeworld 2 introducerar också en ny slags gruppering som hämtar lite inspiration från *Impossible Creatures*. En gruppering kan ses som en ny typ av enhet som ärver de fördelar och nackdelar som de inblandade rymdskeppen ger. Här kan spelaren välja ut vilka skepp som ska bli gruppens huvud, vilka som ska vara i mitten och hur flanken ska skyddas. En vanlig gruppering är kanske att lägga attackskepp i fronten, bombare i mitten och starkare skepp längst bak. Givetvis kan spelaren när som helst bryta gruppen och fortsätta striden, men med lite planering går det säkert att hitta en fungerande blandning som kan slå igenom fiendens försvar.

Av alla de förändringar som visades upp var det modulerna jag blev mest imponerad av. I början syns det tydligt att något saknas på moderskeppet. Stora tomrum pekar på att skeppet har mer att bjuda på. Moduler kan byggas till för att komplettera farkosten och valet av moduler påverkar i princip allt. Om spelaren vill bygga större enheter som till exempel Corvette-klassen måste en särskild modul för detta konstrueras. Det intressanta är att byggandet inte är specifikt för huvudenheten. Även hangarskeppen har plats för moduler, vilket också leder till att varje hangar inriktas på något område.

Varför är jag då så förtjust i dessa moduler? Tillför de några taktiska aspekter? Tänk dig att din armada drabbas av våg efter våg av enheter som blir synliga först när de når fram till sitt mål. Cloaking är fortfarande möjligt i *Homeworld 2*, men det krävs en särskild modul för att det ska fungera. För att slippa dessa attacker kan du skicka in dina egna skepp och spränga fiendens cloak-modul. Möjligheten att slå ut särskilda system banar vägen för helt nya taktiker och spännande utmaningar.

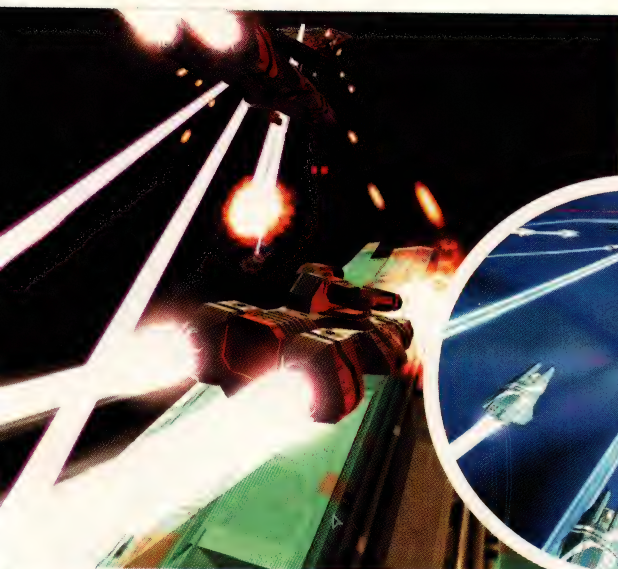
Efter presentationen fick jag möjlighet att leka lite själv i *Homeworlds* universum. Jag kan direkt erkänna att jag var ovan, trots att jag spelat både föregångaren och dess expansion. Det förändrade kamerasystemet verkade dock logiskt och fick mig att tillbringa många minuter med att endast insupa atmosfären. När originalet släpptes 1999 var det lätt ett av de vackraste spelen och faktiskt är det fortfarande vackert med dagens standard. Det har helt enkelt åldrats med mer behag än vi är vana vid. Uppföljaren sopar självklart mattan med det mesta, även om titlar som *Haegemonia* bjuder på liknande ögongodis. Relic byggde upp en helt ny 3D-motor från grunden för att lättare kunna ta till vara på de effekter dagens grafikkort klarar av. Ändå krävs det inte stöd för några avancerade shaders för att det ska rulla på, då det handlar om mer traditionella förbättringar. Enheterna är exempelvis uppbyggda av långt fler

"Mina stackars enheter exploderade i fluffiga moln av eld"

MASSIV SKALA

Ett av de stora problemen som utvecklarna tampas med är detaljrikedomen i spelet. Enligt Mosqueira är alla enheter byggda efter en realistisk skala. Mindre farkoster är designade så att det möjligen borde få plats en besättning bakom spakarna. Ett moderskepp blir därmed riktigt stort, medan de installationer som bygger moderskepp tänjer på gränserna. Hittills har det gått bra men det blir strul med planeterna. Mosqueira: "En planet blir ju ofantlig sett ur realistisk skala och vi är inte beredda att offra 'realismen'. Jag spelade *Haegemonia* tidigare och reagerade på hur olika skalor för himlakroppar och rymdskepp kan rubba det visuella." Därmed är det inte säkert att det blir några planeter alls i *Homeworld 2*. De planeter som syns på bilderna är bara där på försök.


Njut av de gigantiska planeterna i denna bild, de kan vara borta vid release.





HEMMASNICKRARE, SE HIT!

Trots att det inte fanns någon direkt support för modmakare lyckades många ändå skapa eget material till *Homeworld*. Idag finns det gott om tillägg för de som vill ha in andra enheter, nya kartor eller helt nya miljöer. En Star Wars-mod finns tillgänglig och även de som gillar Star Trek kan hitta konversioner. Enligt Dan Irish lär det bli fler mods till uppföljaren: "Denna gång har vi designat spelet med fullt stöd för mods. Vidare låter vi de som tillverkar mods lägga upp dem på Relic Developer Network." RDN kommer att fungera som en samlingspunkt för alla mods komplett med support för programmerare och designers. Relic strävar här efter Open Source, så att alla får tillgång till källkoden till alla tillgängliga mods. *Homeworld 2* släpps tillsammans med olika verktyg för att skapa enheter, kartor och specialeffekter. Enligt Irish är det inte omöjligt att dessa program blir tillgängliga innan lanseringen. Därför kan vi nog lugnt räkna med mängder av mods redan från början.





Hiigaras moderskepp smiter in lite diskret bland gasmolnen.

polygoner än tidigare och texturerna är mycket större, vilket tar bort mycket av den grynighet som visade sig när farkosterna kom för nära kameran i det första spelet. Rymden är precis lika härlig som den var tidigare, fast nebulosor och annat trevligt renderas nu med större skärpa.

Det visuella är inte bara till för att göra spelupplevelsen behagligare. Dan Irish berättade att utvecklarna försöker att få det grafiska att knyta an till resten av spelet. Om något visas på skärmen är det alltså inte bara till för att visa upp läckra effekter, något som spelet förvisso har gott om. Till exempel finns det massvis med gasmoln som är riktigt snygga, men de är också perfekta att gömma sina enheter i.

Den version jag fick prova var långt ifrån färdig. Panelerna för byggande och forskning var röriga och bestod av tillfällig grafik. Jag hade inte någon direkt aning om vilka forskningsområden som det var lämpligt att satsa resurser på, vilket också banade vägen för slutet på min civilisation. Längre bort på kartan gömde sig nämligen min brittiske kollega Ross Atherton som coachades av Mosqueira. Döm om min förvåning när Ross attackerade med långt mer avancerade skepp än jag hade, i närheten av moderskeppet. Min forskning var helt klart inte vad den borde ha varit och till följd av detta exploderade mina stackars enheter i fluffiga moln av eld.

Jag blev snabbt varse om hur spelet kommer att balanseras. Det krävs rätt enheter för att lyckas. Om fienden attackerar med stora Corvettes, hjälper det inte att pumpa ut mindre stridsskepp. Simpel "rushing" är helt meningslöst nu då det krävs en blandning av enheter för att lyckas. Mosqueira drog paralleller till andra strategispel: "I vårt fall blir det lite svårare att balansera enheterna. Rymdskepp kan ju inte åka fram och slå fienden på käften. Ibland blir det lite som bågskyttar mot bågskyttar, fast i rymden."

Nöjd med speltestet satte jag mig ned en stund och försökte få ut mer information ur Dan Irish. Han berättade att Relic Entertainment är helt inne på att låta spelets universum växa ytterligare. Exempelvis kommer en stor del av Hiigaras historia att hållas hemlig för att öppna vägen för minst ett spel till. Irish stack inte heller under stol med att *Homeworld* är utmärkt för andra sorters titlar: "Det finns inget som säger att vi måste fortsätta med att enbart producera strategispel. Vi skulle ju kunna skapa actionspel baserade på handlingen. Det finns hur många möjligheter som helst."

Personligen har jag inga problem med att franchisen utnyttjas ordentligt. Det tycks inte finnas tillräckligt mycket av *Homeworld* för att blidka fansen. I det här fallet gäller det bara att Relic håller samma höga kvalité som de har gjort hittills. Deras spel är ju ovanliga på alla sätt och vis. För min egen del tycker jag att *Homeworld* blev en succé tack vare sin märkliga stil. Det visuella var på topp och fick hjälp på traven av den genomtänkta designen. Till detta kom en underbar handling och musik som än idag får mig att vilja återse rymden. Att följa upp en sådan fullträff blir verkligen en utmaning för Relic, men att döma av min snabba runda med testversionen ska det nog gå vägen. Jag längtar redan efter hösten. Sommar och sol är inget att ha! **PCG**



GENRE: FLYGSIMULATOR UTVECKLARE: MICROSOFT UTGIVARE: MICROSOFT RELEASEDATUM: JULI 2003 WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES



Visst är det snyggt. Om jag bara visste var jag var någonstans...

FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT

Microsoft släpper en smygare.

Av Mats Nylund

I den här branschen är vi vana vid att speltutgivare ofta släpper nyheter, bilder och information om ett spel långt före dess release, ibland flera år innan. Microsoft är visserligen lite mer förtegna än andra, men i regel hör vi i alla fall något innan det är dags. Nu har man dock lyckats smyga in den senaste versionen av *Microsoft Flight Simulator* under allas radar, och det verkar bli en positiv överraskning. Denna gång har man skippat året i titeln, och undertiteln blir istället *A Century of Flight*.

Visst är det rätt tillfälle att släppa en flygsimulator i år; det är 100 år sedan bröderna Wrights historiska flygning och flygnördar världen över (inklusive undertecknad, givetvis) ser fram emot massor av flygnostalgi hela året. Microsoft själva har byggt en cockpit – om man kan kalla en bunt ribbor och snören för något så storslaget – som är en replika av Wright Flyer, och kommer att visa upp den på diverse mässor och uppvisningar runt om i USA. Vågade människor kan då få känna på hur det var att styra denna något instabila konstruktion.

Just detta plan är faktiskt inkluderat i *A Century of Flight*, tillsammans med en hel massa andra. För att fira att det är 100 år sedan vi började flyga – om man då bortser från debatten om vem som egentligen var först med det där – samt att *Microsoft Flight Simulator* har funnits i olika versioner i 20 år, har simulatorn denna gång fått en oherrans massa plan som vi kan leka med. Omkring 30 olika kommer vi att få, och dessa inkluderar allt från Wright Flyer till Curtiss Jenny och DC-3:an. Givetvis finns även de nyare planen med, de vi är vana att se i *Flight Simulator*, men här har man också lagt till med en och annan nyhet.

Förutom Learjet 31, Boeing 737, Cessna 182 och de andra standardplanen har man lagt till en helikopter, Robinson R-22. Det känns kul att se något mer än bara den vanliga Jet Rangern, och R-22:an är ju också den helikopter som används i grundträningen på nästan alla flygskolor världen över. Det är en liten kolvmotordriven maskin, som inte väger så mycket och är betydligt svårare att handskas med än en stor turbinhelikopter, men det sägs i flygskolebranschen att "kan man flyga en R-22:a kan man flyga precis vilken helikopter som helst."

Om vi kommer att få några historiskt korrekta landskap är ännu inte känt, men det får vi väl hoppas då legendariska plan som Lindberghs "Spirit of S:t Louis" är med, och man alltså kan återskapa den första atlantflygningen i full detalj. Ni som tycker att det verkar trist att sitta och flyga jetplan



I juni tänker några dårar flyga en sådan här över Atlanten. På riktigt alltså.

FYSIK I KUBIK

En bra flygsimulator handlar om betydligt mer än bara vacker grafik. Visst hjälper det till med inlevelsen om man kan se ner och känna igen sin gata hemma i Västjädra, men det som kan knäcka en annars suverän simulator är just fysiken. Om det inte känns rätt blir det helt enkelt inte något bra spel. Microsoft har klarat sig relativt bra hittills, men några små detaljer (till exempel att man alltid svänger om man bankar planet det allra minsta i *FS 2002*, även om man håller emot med sidorodret) har stört den annars lysande helheten. Låt oss hoppas att de polerar upp fysikmotorn lite extra inför jubiléet.


DH-88: litet plan med apstora motorer. Kan inte bli bättre.



Vi skriver detta varje gång, men molnen ser faktiskt verkliga ut nu.



Ser ni framrutan? Nej, det stämmer, det finns helt enkelt ingen.


Nylund säger sig ha byggt plan av balsa som såg stabilare ut än detta.

„Precis som vanligt höjer man ribban några pinnhål"

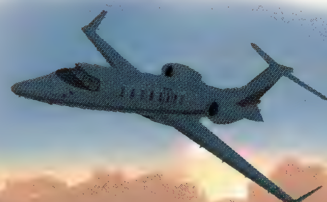
över atlanten i en Virtual Airline kommer nog att le roat när den första sim-fantasten flyger över med denna kärra, som inte har någon sikt framåt och som tar något dygn på sig att sakta släpa sig över pölen i realtid. Men vi vet att någon kommer att försöka.

Förutom bara plan finns givetvis hela Jeppesens gigantiska flygplatsdatabas inkluderad, samt alla navigationshjälpmedel du kan tänka dig. VOR, NDB och GPS-navigering går bra att öva i spelet, liksom vanlig hederlig visuell sådan. ATC, det vill säga flygledningen, är också kraftigt förbättrad, vad nu det ska innebära. Förhoppningsvis kommer den nu att vara lite mer flexibel och låta oss begära olika höjder och annat under flygning, och kanske rent av låta lite olika i olika länder (det var väldigt vad alla flygledare lät amerikanska i *Flight Simulator 2002*).

Att detta är ett steg framåt är det väl ingen tvekan om, och precis som vanligt höjer man ribban några pinnhål. Om de små detaljer som irriterade i *FS 2002* och andra tidigare versioner – som till exempel att man inte kunde vingglida ordentligt och att vissa saker i aerodynamiken inte stämde överens – har fixats vet vi förstås ännu inte. Personligen skulle jag gärna se lite realistiska cumulusmoln med tillhörande termik, samt fler segelflygplan i spelet, men man kan ju som bekant inte få allt här i världen.

Dynamiskt väder ska det hur som helst finnas, inga fler flygningar där vädret är exakt likadant i Kuala Lumpur som i Säffle alltså. Här kan det ändra sig under flygning så att den flygplats du var på väg till kanske plötsligt stängs på grund av dimma (även om det är tveksamt om tornet kommer att säga till om sådant i denna version) och du måste välja en annan. Autogen gör också en bejublad comeback, ett system som automatiskt genererar hus, träd och buskar efter vad din dator klarar av så att marken ser mer befolkad ut var du än flyger.

Förutom själva simulatorn kommer detta synnerligen hårda paket från Microsoft att innehålla en mängd olika artiklar, flygskolor och liknande i något slags multimediatillägg. Denna gång slipper vi också den helt meningslösa uppdelningen i två olika versioner av spelet. Tack för det, Microsoft. Vi håller garanterat ögonen på detta och rapporterar mer framåt juli, när spelet enligt releaselistan ska släppas. **PCG**



GENRE: TURORDNINGSBASERAD STRATEGI UTVECKLARE: TEAM 17 UTGIVARE: ACTIVISION BERÄKNAD RELEASE: JULEN 2003 WEB: WWW.WORMS3.COM

Ah. Maskmassmord i härlig 3D.

Maskar med jet-packs? Möjligheterna öppnar sig.

WORMS 3

Larvigt kul i 3D.

Av Gisela Jönsson

Så är den på väg, den andra egentliga uppföljaren i *Worms*-serien. *Worms Blast, Worms World Party* och de där räknas alltså inte. This is the real deal. De söta men ack så dödliga maskarna är tillbaka i fullständigt äkta 3D, komplett med grafik med den rätta känslan och en till fullo demolerbar omgivning.

Den har låtit vänta på sig, uppföljaren. Redan 1998, då licensen fortfarande tillhörde MicroProse, började utgivaren insistera på att de skulle göra *Worms 3D: The New Generation* och använda *Unreal*-motorn. Team 17 lyckades emellertid undvika det eftersom de trodde att ett sådant spel bara skulle bli en blek skugga av vad de hade velat göra. 1999 experimenterade de lite med något slags förstapersons-*Worms* (tänka sig!). Hur som helst insåg de snart sitt misstag och övergav den idén och inte förrän 2000 utvecklades prototypen för den nu implementerade motorn.

Det var viktigt att motorn skulle klara sådant som finns med i 2D-spelen – tunnlar, grottor, rep och så vidare och såklart det att allting ska vara möjligt att förstöra. Den speciella 3D-motorn tillåter också gamla ofysikaliska fenomen som att man kan skjuta bort hela basen på en ö utan att den faller ihop eller skjuta genom golvet på masken därunder och andra dödliga tricks.

Spelet ser ut att lyckas mycket bra med att förmedla den serietidningskänsla grafiken i de

> De söta men ack så dödliga maskarna är tillbaka i 3D



tidigare spelen har. Eftersom jag är en sucker för just "serietidningskänsla" känns det extra roligt att tekniken klarar att framkalla den även i 3D nu för tiden. Därtill kommer miljön att vara dynamisk, med dag- och nattväxlingar, regn, snö och andra finesser. Trots att ett förstapersons-*Worms* bedömdes som ett misstag (se ovan) så kommer man i alla fall att ha möjlighet till det perspektivet, skulle man nu vilja det.

Spelet kommer att ha både single- och multiplayermöjligheter, där singleplayerkampanjen kommer att vara inriktad på att försöka låsa upp utmaningar, hemliga uppdrag, ljudpaket och landskap. En editor medföljer såklart, och enligt Team 17 ska det gå förvånansvärt snabbt att fixa till "really cool stuff" med hjälp av den. De poängterar också att den kommer att vara mycket annorlunda än exempelvis en *Quake*-editor, på grund av den annorlunda tekniken de använder.

Spelet beräknas komma ut någon gång kring jul i år och Activision planerar dessutom ytterligare en *Worms*-titel om vilken det ännu inte röjts några detaljer. Tills vidare får vi nöja oss med att se fram emot denna senaste installation i raden av spel om våra våldsamma fågelmatsvänner, och vad det ser ut är det inte fy skam det heller. **PCG**

GENRE: REALTIDSSTRATEG UTVECKLARE: STAINLESS STEEL STUDIOS UTGIVARE: ACTIVISION RELEASEDATUM: EJ FASTSTÄLLT WEB: WWW.STAINLESSSTEELSTUDIOS.COM



Som brukligt är har allt i spelet helt sjuka proportioner.

I gamla dar var kossorna stora som galärer.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

It's the beginning of the world as we know it...

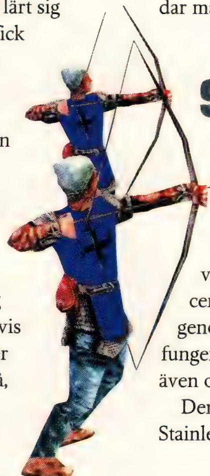
Av Mats Nylund

Stainless Steel Studios har hittills mest gjort sig kända för det ambitiösa *Empire Earth*, som kom 2001. Lite förenklat kan man säga att spelet var en massivare och mer komplett version av det framgångsrika *Age of Empires*, men vi bjöds dessutom på en 3D-motor som – även om den kanske kunde varit lite mer polerad – lät oss utkämpa stora slag mellan i stort sett alla under historien förekommande truppslag.

Empires: Dawn of the Modern World är mer i samma stil, men givetvis har man lärt sig av sina misstag. Den förklaring vi fick på pressvisningen i Stockholm var att man ville åstadkomma ett spel där enorma slag utkämpas i olika historiska perioder, från medeltiden till andra världskriget, och där varje sida verkligen har sina egna karaktäristiska drag. Av det vi fick se verkar det faktiskt som om man kan komma att lyckas med detta.

Spelet sträcker sig över omkring 1000 år av vår historia, vilket givetvis medför vissa problem när det gäller att välja ut de enheter som ska ingå, men faktiskt så har man så vitt vi kan se tagit de mer intressanta och representativa enheterna och sett till så att varje civilisation i spelet har sin egen unika stil. När det gäller de olika sidorna fick vi inte mycket information, men England, Korea och Tyskland finns i alla fall med. Den vanliga standardfrågan om hur många olika länder vi får prova på i det färdiga spelet besvarades med ett hemlighetsfullt "minst tre stycken," så vi avhåller oss från några gissningar i den vägen.

Precis som mer eller mindre alla andra spel i genren har *Empires* en civilbefolkning som skördar mat, fäller träd och samlar råvaror. För att



> **Spelet sträcker sig över omkring 1000 år av vår historia**

bygga en viss typ av enhet behöver man vissa råvaror, och som vi förstod det avancerar man sitt teknologiträd genom att göra genombrott inom ett visst område. Forskningen fungerar dock inte riktigt som vi är vana vid, även om den biten också finns representerad.

Den som spelat *Age of Mythology* (stackarna på Stainless Steel kommer förmodligen att skicka oss en brevbomb om vi skriver något mer om konkurrenterna från Microsoft) lär känna igen de forskningsresultat som dyker upp då och då. Efter att du har byggt en forskningsbyggnad och allokerat lämpliga resurser får du tillgång till diverse "oneshots", som alltså är teknologier som enbart kan användas en enda gång och som antingen förstärker dina enheter eller åstadkommer stor förödelse på slagfältet.

Som exempel kan nämnas att Tyskland kan forska fram snabbare eller starkare enheter, och när du väljer denna teknologi får du välja en typ av enhet som drar nytta av den. Därefter är den borta, men alla enheter av den typen är sedan lite bättre än övriga. Man kan också åstadkomma förvirring i fiendens led eller totalt förstöra skogar för att ta sig fram bättre och eventuellt kunna falla fienden i ryggen. Att använda dessa engångsteknologier vid rätt ögonblick under spelets gång kan helt klart betyda skillnaden









Fysikmotorn är inte fullständigt implementerad.



HISTORISKT KORREKT

Visserligen är *Empires* knappast någon simulation av vår historia, men man berömmer sig ändå över att ha fått med relevanta egenskaper och speciella förmågor, som utan undantag är baserade på historiska förebilder. Så har till exempel tyskarna möjligheten att göra överraskningsanfall genom tät skog, vilket baserar sig på motoffensiven genom de täthevuxna Ardennerna som tog amerikanarna med överraskning mot världskrigets slutskede.

Alla trupper har också någon form av speciell egenskap som hänger ihop med hur de fungerade på riktigt, som till exempel Zeppelinare som både kan spana efter fientliga ubåtar, bomba och bära trupper, men som är ganska lätta att skjuta ner.



Empires är knappast någon simulation.

mellan en stor seger eller ett rejält svidande nederlag.

Nu känns det som om jag har svamlat tillräckligt om de mer fredliga bitarna av spelet. Det viktiga i ett realtidsspel som detta är ju trots allt att striderna fungerar ordentligt, och det verkar det inte som om *Empires* har några problem med. Riktigt många enheter kan delta samtidigt utan att saker och ting saktas ner, och slagen är dels vanliga fältslag av modellen "ställ upp er på linje, gå framåt och slakta allt som står i vägen", och dels mer subtila varianter som till exempel en brittisk kommandoräd där du måste ta dig förbi tyska styrkor för att ta reda på var deras hemliga raketbas finns. Här är en oneshot-teknologi som kallas "Lend-lease-avtal" mycket användbar, då du med den kan få slumpmässiga enheter att dyka upp vid närmaste bas, och dina commandos – även om de kan simma och placera ut sprängladdningar – knappast klarar av alla tyskar på egen hand.

Under tidigare tidsåldrar förekommer förstås en del belägringar, och du kan själv bygga murar och hus där du vill ha dem för att försvara dina städer på bästa sätt. Givetvis gör också fienden samma sak, men du har tillgång till en stor mängd enheter för att bryta dig igenom hans försvar, såsom till exempel Trebuchets som skjuter enorma stenar och ruttna kor (!). Det sistnämnda är – precis som det mesta i *Empires* – baserat på en verklig företeelse då man tog djurkadaver och helt enkelt sköt dem över fiendens murar för att förhoppningsvis orsaka skjukdomar i hans fäste. I spelet fungerar de mer som gasgranater, men akta dig för att träffa dina egna trupper då dessa är minst lika sårbara. Det roligaste anfallsvapnet är dock den koreanska stridsoxen, en tjur med en tunna krut på ryggen. Får man in en sådan i fiendehären innan det smäller kan striden redan vara vunnen – utom för oxen förstås.

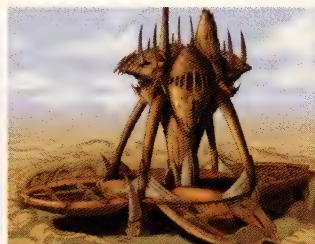
Förutom detta finns det även flottenheter, från stora pampiga träbåtar med högvis av kanoner i början till slagskepp och mer eller mindre osynliga ubåtar under andra världskriget. Här märks det att grafikmotorn har finslipats en hel del, då det inte är mycket som slår ett stort sjöslag där brinnande båtar sjunker, kanonerna dundrar och du kan se vraken sakta lägga sig tillrätta på havets botten. En annan snygg detalj är att den så kallade "fog of war", det vill säga att du inte kan se mer än dina trupper kan se, symboliseras av mjukt böljande dimma. Mycket stämningsfullt.

Då vi denna gång bara tilläts skrapa lite på ytan av vad som förefaller bli ett verkligt massivt strategispel får vi nog se till att titta lite närmare på spelet när det börjar närma sig release. I dagsläget vet vi inte riktigt när det blir, men vi gissar att man försöker få ut spelet till jul eller början av 2004. Till dess håller vi noggrant ögonen på Stainless Steel Studios. **PCG**

GENRE: MMORPG UTVECKLARE: NEVRAX UTGIVARE: WANADOO RELEASEDATUM: VINTERN 2003 WEB: WWW.RYZOM.COM





Ahh, ser det inte bara för mysigt ut?!





RYZOM

Du sköna nya MMORPG-värld.

Av Gisela Jönsson

Ytterligare ett MMORPG tänkt att utkomma 2003. Hmm, kan det va' nåt det? Ska man tro det material som finns att tillgå så: absolut! På sin hemsida nämner franska Nevrax bland andra Frank Herbert (Dune), Isaac Asimov (Stiftelsetrilogin) och Hayao Miyazaki (Princess Mononoke) som inspirationskällor, och munnen kan ju börja vattnas för mindre!

Dessutom är det trovärdigt. *Ryzom* utger sig inte för att vara allt och tillfredsställa alla smaker samtidigt. De uppger villigt att spelandet kommer att fokusera mindre på stridande och mer på annat. Det är mycket välkommet att höra att man kan ägna sig åt hantverk eller handel med råvaror om man vill det hellre än monsterslakt. Trevligt, eftersom det lätt kan bli lite ensamt när man bara ska döda monster (även om man är flera) och åtminstone jag är en sådär som spelar online för att spela tillsammans med andra människor, hellre än mot dem. Men *Ryzom* verkar kunna tillfredsställa både med- och mot-människorna ändå.

Det utspelar sig i en värld kallad Atys, en levande planet utan sten, mineral och metall. Till en början finns fyra spelbara raser, med var sin civilisation, och alla verkar spännande och med mycket olika syn på världen och livet. Samhället man bor i genererar en konstant ström av behov som måste tillgodoses av spelargrupper. Olika gillen får uppdrag av den lokala "regeringen", vilka blir till uppdrag för spelarna och vars utkomst spelar stor roll. Till exempel bestäms vilka NPC:s som genereras, priset på vissa varor, vad NPC:s kommer att prata om och liknande. Det är alltså tänkt att man ska känna av storyn (som jag skulle kunna skriva mycket mer om) i *Ryzom*.

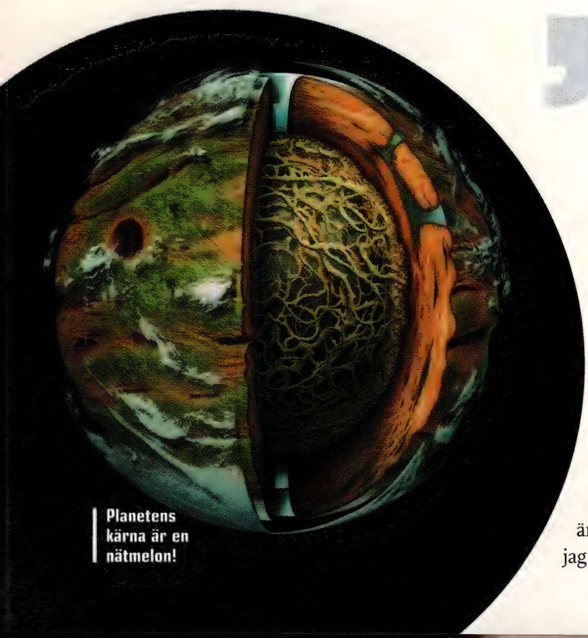
Det verkar lovande, men det är ju inte som att man inte hört det utlovas förut, så en viss skepsis är att rekommendera.

En intressant detalj är ekonomisystemet. Pengar växer bokstavligen på träd och valutan är guldfrön. Dessa degenererar med tiden, vilket ger olika valörer men i slutändan också gör dem värdelösa. Det kommer att ge anledning att spendera pengar snarare än att lägga dem på hög. Intressant koncept.

Grafiken är minst sagt tilltalande, speciellt karaktärerna som andas svagt av anime, och det gör ju inte saken sämre. *Ryzom* verkar om inget annat bli ett originellt MMORPG. Miljön är inte bara en bakgrund för spelet utan både djur och växter, såväl som årstidsväxlingar och liknande, kommer att spela roll för spelandet. Atys är som sagt en levande planet och där finns bland annat växter som kan användas som vapen, djur som kan tämjas och rentav intelligenta växter, en del kanske inte så snälla.

Jag vet inte hur det är med er, men själv tycker jag att *Ryzom* låter mer intressant än flera av de stora titlar som kommer i år. Förhoppningsvis kan det någotsånär leva upp till förväntningarna. Den som beta-testar får se… **PCG**

> **"Det finns växter som kan användas som vapen, och djur som kan tämjas"**


Planetens kärna är en nätmelon!



139:- VHS

229:- DVD

FÖRHANDSBOKA NU!

Release den 19/3



Historien kretsar kring mord, hämnd och självinsikt under den amerikanska depressionen. Michael Sullivan (Tom Hanks) arbetar för den irländska maffian och när hans älskade fru och ena son mördas drabbas han själv av det våld som han under så många år utsatt andra för. Fast besluten att hämnas ger han sig ut på jakt efter de som krossat hans familj.

ETT BONNIER AB-FÖRETAG

filmmix.com

Se det du vill – när du vill.

ÖPPNA DINA ÖGON | VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN

Power House

KVALIFICERAD YRKESUTBILDNING

Copyright D.O.M

DATORSPELPROGRAMMERING 120p

Drömmer du om att skapa framtidens spel?
Är du nyfiken på tekniken bakom spelen? Då är detta utbildningen för dig.

Vi söker efter kreativa, hungriga tjejer och killar, som vill tillverka framtidens spel.

Utbildningen är 3-årig med inriktning mot spelprogrammering och innehåller bl.a. C++, AI, Leveldesign, Direct X, Nätverk- och multiplayerprogrammering.

Våra lärare och gästföreläsare kommer från spelbranschen vilket ger dig som studerande en unik möjlighet till direktkontakt med en eventuell framtida arbetsgivare.

PowerHouse samarbetar bl.a. med Uppsala Universitet, UDS, D.O.M och Daydream.

ÖVRIGA KURSER OCH UTBILDNINGAR

Digital Medieproduktion/TV 80 p
Kursstart: Augusti 2003
3D-Animation – Soft Image XSI
Kursstart/längd: Augusti 2003, 20 v.
Digital Design – Illustrator, Photoshop, Flash, Dreamweaver
Kursstart/längd: Augusti 2003, 20 v.

Sök till PowerHouse!

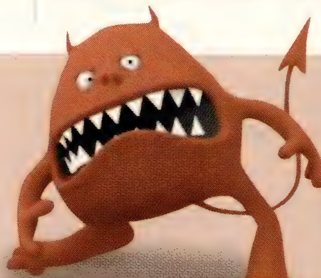
Senaste ansökningsdag 15 maj 2003. Kursstart augusti 2003.

Ansökningshandlingar laddar du ner från: www.powerhouse.net

ANTAL PLATSER Digital medieproduktion/TV: 16, Datorspelprogrammering: 24

FINANSIERING Studerande kan finansiera utbildningen med studiemedel. Ansök hos CSN.

HAR DU FLER FRÅGOR? Ring 0612-801 17 eller 805 37

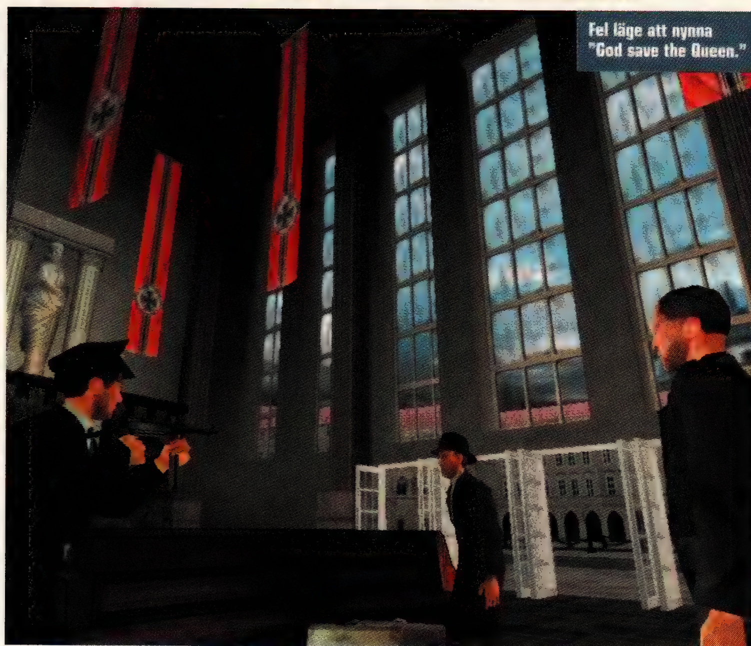




www.powerhouse.net

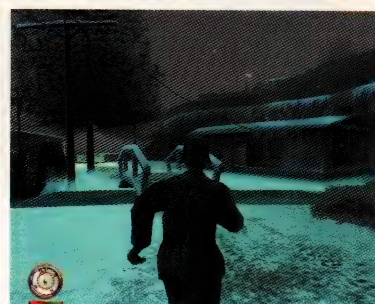
GENRE: TREDJEPERSONS-ACTION UTVECKLARE: PIVOTAL GAMES UTGIVARE: SCI RELEASEDATUM: MAJ 2003 WEB: WWW.PIVOTALGAMES.COM


Livrem OCH hängslen – inga försiktighets-åtgärder är för små i det här spelet...


Fel läge att nynna "God save the Queen."


Han var så törstig att han försökte smälta isen med mynningsflamman.





THE GREAT ESCAPE

Du har sett filmen och ätit mealet. Nu är det dags att spela spelet.

Av Steve Brown

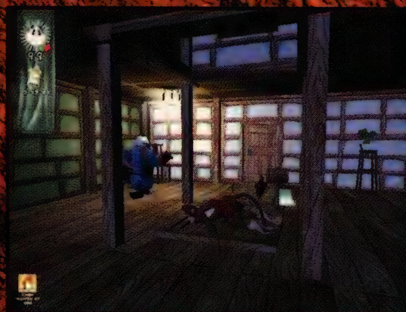
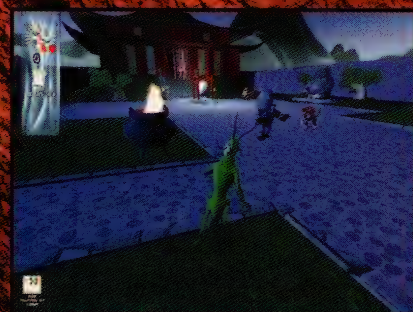
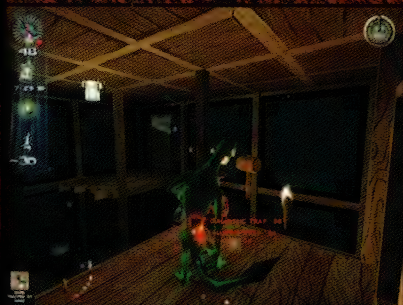
Om namnet Pivotal Games låter bekant är du troligen en av dem som faktiskt spelade *Conflict Desert Storm*, ett gruppbaserat actionspel som var bra, men inte riktigt fick den uppmärksamhet det förtjänade i skuggan av spel med namnet "Tom Clancy" i titeln. Det som skilde *Conflict Desert Storm* från dessa var att det var lite mer tillgängligt för den som var ute efter snabb action men ändå inte ville ge avkall på taktikelementen. *The Great Escape* verkar kunna föra gruppbaserad action ett steg vidare, men den här gången med en god portion smyginslag och dessutom inom ramarna för en väldigt sympatisk filmlicens: 1963 års *The Great Escape* med Steve McQueen i huvudrollen!

Den uppmärksamme läsaren tycker sig kanske ha läst en recension av detta spelet redan. Och jo, det kan verka så för likheterna med Codemasters *Prisoner of War* är slående: båda handlar om att rymma ur ett tyskt krigsfångläger under andra världskriget. Men där *Prisoner of War* enbart fokuserar på själva rymningen, tar *The Great Escape* ett helhetsgrepp och behandlar även skeendena före och efter sjappen. I början av spelet gäller det att samla på sig avbitartänger och grävdon, tillverka falska identitetshandlingar och annat som kan komma väl till pass. Bland dina medfångar har du vissa experter med var sin specialitet såsom låsdyrkning, ficktjuveri och tysk läsförståelse (smidigt om du skulle råka behöva översätta dokument och kartor). Med dessas hjälp måste du sedan distrahera, stjäla, muta och spionera din väg fram tills du känner dig redo för själva rymningen. Eftersom spelet och filmen är löst baserad på en verklig massflykt från det så kallat "flyktsäkra" Stalag III, har utvecklarna gjort sig stora omsorger med att försöka återskapa det ökända fånglägret i verklighetstrogen detalj.

> **Distrahera, stjäl, muta och spionera din väg fram till rymningen**

Spelets andra del behandlar själva rymningen, och för att verkligen göra den så storslagen som titeln vill antyda, gäller det att klocka vaktpatruller, undvika sökarljus och se upp med specialiserade antirymningsofficerare. Det är här du får svart på vitt om informationen och verktygen du samlat under spelets första del är värda ett ruttet lingon. Lyckas du ta dig till den avslutande delen får du leda dina fångar mot allierade eller alliansfria länder. Uppdelade i olika grupper kan du välja antingen Frankrike, Spanien, Schweiz eller – trumvirvel – Sverige som slutmål, via banor som utspelar sig ombord på tåg, genom alperna på motorcykel eller i full rulle genom tyskhållna flygbaser – givetvis med nazistsoldater hack i häl.

Så vare sig du har en Steve McQueen-plansch upptejpad på väggen eller ej, lär du kunna hitta något som tilltalar dig ur denna kryddiga mix av smygande, action, taktik och planering. Vi återkommer i alla fall med en recension så fort vi lyckats lägga våra mjälla, persikolena händer på lite spelbar kod. **PCG**


Foo®

Kommer i april!

Stjäl skatter från ett välbevakat palats men...

Du är inbrottsjuv i ett palats men det finns fler tjuvar med samma planer som du och de gör vad som helst för att klå dig. För att vinna över dina motståndare smyger du, gör egna fällor och använder blåsrör med giftpilar. Tjuvgillets lömska ledare ger dig dina uppdrag, men är du tillräckligt slug för att överlista dem?

Välj att spela som Pandan, Tigern, Draken, Apan, Råttan eller Kaninen.

www.foo-game.com



...akta dig för vakterna!



Finns att köpa hos:



EB GAMES™

NY ARTIKELSERIE

Välkommen till den första delen i vår nya artikelserie som kommer att behandla spel som på ett eller annat sätt har förändrat vårt spelande fundamentalt. Ni kommer att få läsa om spel som har lagt grunden till nya genrer, spel som har ändrat allmänhetens synsätt på vår hobby, och inte minst rena försäljningssuccéer. Väl mött!

SPEL SOM FÖRÄNDRADE VÄRLDEN, DEL 1...

HALF-LIFE

Ett livs hemskheter till priset av ett halvt.

Av Carl Hörnsten

Du var lite osäker där du stod. Det var forskaren Gordon Freemans första dag på sin nya arbetsplats. Black Mesas enorma komplex synades i förbifarten från transporten. Uppe, nere, ja, närmast i alla riktningar möttes du av enorma betongkonstruktioner och spetsiga metalldetaljer.

Du befann dig i ett byggtekniskt underverk, men vågade knappt låta dig imponeras. Musiken. Mörkret i den där vrån. Varje litet ljud. Det var fel att leka Gud, men lik förbaskat tänjde du på gränserna.

Färden tog slut, skyddsdräkten åkte på, du pratade väder och vind med några Barneys och det började bli dags att dra sitt strå till stacken.

Boom. Du var fel man på fel plats. Och när monstren väl började jaga dig runt varje hörn, fanns det en hel del att kritisera i hur du skött saker och ting. Synd bara att ingen var vid liv för att ge dig sparken.

Gordon Freemans kamp för att åter få se dagsljuset, hans möte med myndigheternas "städare" och slutligen resan in i en annan dimension, fängslade och fängslar spelare över hela världen. Aldrig tidigare hade ett actionspel involverat spelaren så. Borta var onödiga uppstyckningar av banor, obefintliga bakgrundshistorier och entoniga omgivningar. Du började i botten och skulle ta dig uppåt. Spelet laddade in nya texturer lite då och då, men det behövdes vare sig omotiverade helikopterflygningar eller mellansekvenser i tredje person för att lappa ihop den logiska följden. Valve konstruerade en trovärdig spelmiljö, lyckades göra den varierad och byggde upp en lättgrepplig handling om överlevnad. Okej, den okände soldaten i *DOOM* skulle överleva han också, men då hade man inte ansträngt sig för att förmedla det. Det var mera "fullt ös medvetslös".

Vi leker superagenter på andra håll i spelvärlden, infiltrerar ambassader, betar av faror på olika kontinenter, ja, rymden är inte ens en begränsning i vissa titlar. Pusslen hålls samman av organisationers ideal eller fixa – ofta ogrundade – idéer från hjältarna. "Okej, den femte Sith-lorden är spöad, så nu har jag utvecklat mina färdigheter så pass att jag vågar utmana den stora busen." Ehhh... Visst har du utvecklat dina färdigheter, eller varför inte hittat en ledtråd om nästa etapp i slutet av förra banan, men var finns spelarens mål och



Gordon Freeman. Osannolik och ofrivillig hjälte.

Den numera så berömda och efterapade introscenen.

I *Blue Shift* ser du historien genom en av vakternas synvinkel.

Det alla väntar på just nu är att Valve ska göra *Half-Life 2* offentligt...

drifter? Alldeles för många spelutvecklare vill ha en pyramid, en igloo och en skyskrapa i samma spel. Eftersom det finns få skyskrapor i Egypten och absolut ingen is, tvingas man stycka upp spelupplevelsen.

Att skapa variation i en begränsad miljö kräver mycket av utvecklaren. Valve har (hade? – Red) vad som krävs tillsammans med ett fåtal andra, och *Half-Life* var beviset. Underjordiska komplex innehåller vanligen mest mörker och slingrande korridorer. Inte i *Half-Life*. "Pick, pick, pick", du gick närmare, "dunk, dunk, dunk", och så öppnade du dörren till det okända cylindriska rummet. En fiende? Nja, en stor klo som högg mot allt som lät. Och inte gick det att döda den heller. Hur skulle man få "100/100 enemies killed" då, egentligen? Du dödade en fruktansvärd massa i *Half-Life*, det ska vi vara på det klara med, men poängen var inte att döda utan att överleva. Ingen riktig nyhet november 98 när det kom, men *Half-Life* fick dig att svälja förutsättningarna och verkligen tro på det hela.

Interaktionen med Barneys, det första mötet med jättemonstret, väggar som föll sönder, inkommande helikoptrar och storslagna skriptade händelser i största allmänhet. Episka proportioner var ett kännetecken. *Half-Life* var större, bättre och mera fängslande än samtliga konkurrenter på actionspelsmarknaden. Valve tände ett ljus för alla nere i *Quake*-helvetet och det gamla hederliga köttandet var plötsligt omodernt och enkelspårigt. Det går idag an att kötta med en viss distans i ett spel som *Serious Sam*, men på det stora hela är inriktningen så gott som utdöd. Om möjligt existerar det en avart i flerspelarvärlden, men där är ändå snabbhet det centrala.

"Freemans kamp för att åter få se dagsljuset, fängslade och fängslar spelare över hela världen"

DOMINANS ONLINE

Half-Lifes väg mot toppen gick i flera steg. Pressen och spelfanatikerna erövrades nästan helt och hållet när spelet dök upp i affärernas spelhyllor, men framgångssagan slutade inte där. Det som skedde efter releasen var att flerspelandet gradvis fick större betydelse. Inledningsvis höll vi till godo med den flerspelarkomponent som fanns med redan från start. Vapen och många banor var tagna från resan för en spelare, och att spela flera var således en ganska ojämn upplevelse. Visst var det snyggare än *Quake II*, men inte tätare och egentligen inte roligare.

TFC var ett första steg på vägen mot bättring. Den klassiska *Quake*-modifikationen *Team Fortress* kom till *Half-Life* och kallades då *Team Fortress Classic*. Hypen var stor innan releasen och *HL*-spelarna fick äntligen något rejält att stå på online. Folk byggde sentry guns och lekte krypskyttar som aldrig förr och många var överens om att just *TFC* ägde flerspelartronen. I skuggan arbetade inte helt okända Gooseman och Cliffe med det som skulle sno åt sig den tron som *TFC* möjligen innehade, och dessutom bli ett helt samhällsfenomen.

Den 19 juni 1999 släpptes en groteskt ful och inte vidare spelbar första betaversion av *Counter-Strike*. Inte särskilt många brydde sig, men utvecklingen gick framåt och *CS* blev mer populärt för varje månad. Texturerna blev finare, vapnen mera balanserade och tidigare favoriter som Mansion syntes allt mer sällan i den ökande floran av riktigt bra banor. Idag är det lång tid sedan *CS* släpptes som ett fristående spel, och det spelades då och spelas fortfarande idag mer än något annat spel online. *CS* är sagan om fanprojektet som tog över världen och Valve kan ta åt sig en stor del av äran. >>>

FRAMGÅNGSFABRIKEN VALVE

En explosion och sedan tystnad. Valve grundades i staden Kirkland i Washington 1996, gav ifrån sig *Half-Life* två år senare och har sedan dess inte gjort så mycket väsen av sig – alls. Teamet bestod från början av drygt 20 personer, men betydligt fler har tillkommit till dags dato och Valve har dessutom gjort det till en vana att samarbeta med utomstående parter.

Att man sträckte ut den hjälpande handen till teamet bakom *CS* i april 2000 hjälpte tveklöst modifikationen mycket.

Förgrundsfiguren, grundaren och den verkställande direktören, Gabe Newell, arbetade för Microsoft i 13 år innan han bestämde sig för att byta bana. När spelvärldens viktigaste personer ska utses brukar Gabe hamna i topp.

Inte så konstigt med tanke på *Half-Lifes* otroliga framgång, både som spel och som internetfenomen. Framgångsfabrik eller ej – det har varit samma grejor på Valves rullband länge nu. *Team Fortress 2* har majoriteten slutat hoppas på och Valve har konstigt nog inga andra egna OFFICIELLA projekt på gång. Den som lever får se om succén kan upprepas.




Team Fortress var länge populärt på servrarna, men fick ge vika för *CS*.


En berömd pose ur en lika berömd modifikation.

Kvalitéerna i *HL*:s enspelarupplevelse i all ära, men Valves kanske viktigaste bidrag till spelvärlden var ändå breddandet av modscenen. *CS* var inte bara en bra modifikation i sig, utan gav också ett ansikte åt det arbete som tusentals hängivna fans sysselsatte sig med för jämnan. Mods fanns redan på *Quakes* tid, men de hade inte hälften av dagens genomslagskraft. *CS* visade att allt var möjligt och Valve visade att hårt arbete gav utdelning, genom att ta modden under sina vingar.

Day of Defeat, FireArms, Natural Selection och en mängd andra lysande modifikationer har förlängt *Half-Lifes* ordinarie speltid med hundratals timmar, för den som tar sig tid. Det ploppar än idag upp nya mods till *Half-Life* och den samling som för tillfället finns saknar större konkurrens från andra håll i spelvärlden. Att grafiken blivit omodern och att det har kommit många andra bra spel sedan 98, rör förvånansvärt få modskapare i ryggen. Folk kan sin Worldcraft-editor och vill nå ut till så många som möjligt. *Half-Life* blir den valda spelplattformen, trots mördande konkurrens och mindre utvecklingsmöjligheter.

SÄKRA PENGAR

I en värld där piratkopior sprider sig lika snabbt som kedjebrev över chattjänster, kan man fråga sig om kvalité varje gång betyder ofantligt med klirr i kassan. Även hårdnackade fans viker sig lätt om den väntade favoriten går att få tag på någon vecka tidigare över Internet, men hur handskades *Half-Life* med problematiken? Produktnycklar, mina vänner – cd-keys på engelska. Valve gick ut med ett spel som lutade sig mot enspelarupplevelsen, men tänkte framåt och tryckte det där numret på cd-fodralen.

Martin Lindell på branschtidningen Manual lyfter fram kombinationen bra spel och produktnycklar som den främsta anledningen till *Half-Lifes* framgångar i Sverige. Här har det sålts upp emot 70 000 exemplar, vilket är förhållandevis mycket för ett spel i Sverige. Över hela världen räknar man med att PC-versionen sålt strax under tre miljoner exemplar, men då undantas alltså varianterna till PS2 och Dreamcast. Helt klart handlar det om imponerande försäljningssiffror, även om det är en bit kvar till toppnamnet *The Sims*.

Vidare konstaterar Lindell att *Half-Life* fortfarande har ett järngrepp om spelbranschen och att det kommer att dröja åratal innan vi ser någon ändring på den saken. Många av *CS*-spelarna spelar inte särskilt många andra spel, och de kommer att fortsätta med sin favorit så länge den är lika etablerad som den är idag. *The Sims* mobiliserar tjejerna och de som annars inte spelar särskilt ofta, *Championship Manager* med flera andra sportspel intresserar vanliga sportälskare och *Counter-Strike* lockar folk som sitter mycket vid datorn, utan att för den sakens skull viga sina liv åt spel – exempelvis IRC:are.

NYUTGÅVOR? YES, BOX



20 NOVEMBER 1998
Den första utgåvan av *Half-Life* nådde butikerna. Uppståndelsen var stor redan tidigare på året, under E3, och den blev om möjligt ännu större när förväntningarna infriades. En enig spelpress delade ut höga betyg på löpande band, PC Gamer fastnade vid 96% och resten är historia.

12 FEBRUARI 1999
En sann fantast missar ingenting. *Uplink* var ett demo av *Half-Life*, men inte vilket demo som helst, utan en fristående saga med material som inte återfanns i originalet. Kort men välgjord underhållning och ett måste för alla fans.



30 JUNI 1999
Närmare 50 publikationer bestämde att *Half-Life* var årets spel 1998, och mycket riktigt så följdes framgången av en *Game of the Year*-version. *Team Fortress Classic*, släppt tidigare på året, fanns med i boxen. Flerspelarhistoria.



19 NOVEMBER 1999
Nästan exakt ett år efter originalet kom expansionen *Opposing Force*. Du spelade nu som soldat och Valve stod inte för utvecklandet. En minnesvärd spelupplevelse likväl. Pressen konstaterade allmänt att det var ett sjysst tillägg, men inget nytt *Half-Life*.

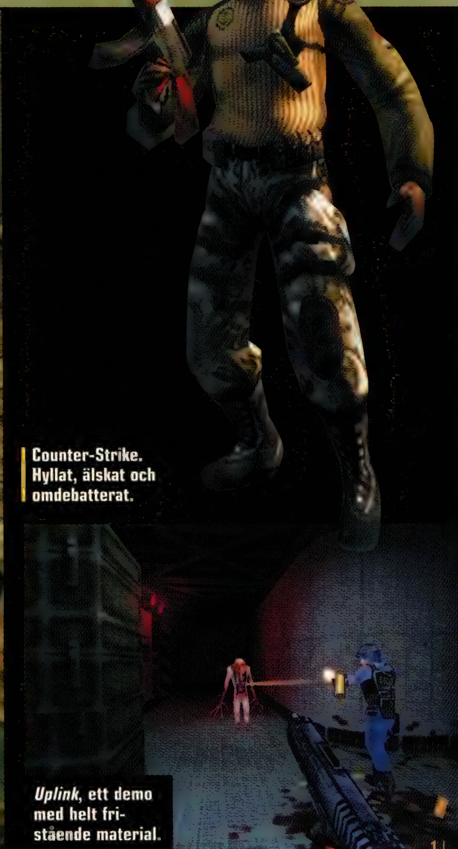


OKÄNT DATUM
GotY-versionen var utfyllnad och *Adrenaline Pack* likaså. *Opposing Force* fanns nu med i förpackningen, som beträffande innehåll annars var identisk med just *GotY*-upplagan. Ingen hade en aning om att förpackningsindustrin bara värmde upp...

14 NOVEMBER 2000
Valve inledde ett närmare samarbete med teamet bakom *Counter-Strike* tidigare på året, och i denna platinumutgåva inkluderades just *CS*, tillsammans med ett stort antal andra populära modifikationer. Boxen från *Adrenaline Pack* kvarstod.







Counter-Strike. Hyllat, älskat och omdebatterat.

Uplink, ett demo med helt fristående material.

Eftersom spelarna inte ser sig om efter uppstickare blir möjligheterna att konkurrera ut nämnda exempel minimala.

TVÅ SIDOR

Half-Life födde det moderna spelet och det moderna flerspelandet, går loss på extrapris i spelaffärer idag och erbjuder ändå mer än de flesta nya titlar. Det du vill ha laddar du hem och skulle du vilja ha *Gunman Chronicles*, så vill du helt enkelt fel och bör ändra dig. Nä, skämt åsido så var *Gunman Chronicles* inte särskilt farligt alls, men spelet var viktigt eftersom det påminde oss om att *HL* blivit så stort att det nästan gått för långt. Först och främst fyllde Valve spelvärlden med ny energi och nya initiativ, som vi sugit åt oss efter bästa förmåga i mer än fyra år.

Idag är *Half-Lifes* inverkan på spelvärlden inte enbart positiv. Vi har stannat upp, nöjt oss med det vi har och vägrat gå vidare. När sedan många från huvudströmmen anslutit sig, har situationen låsts och ett evigt status quo infunnit sig. Industrin vill maximera inflödet av pengar, pengarna finns främst hos större spelargrupper och det är därför vi ser *Condition Zero* hellre än *Half-Life 2*. Det är därför vi ser miljonbelopp i *CS*-sammandrabbningar, men bara ära i spel som *Battlefield 1942*. Det är därför vi ser *The Sims Online* istället för en verklig utveckling av vardagssimulationen.

Att beskylla ett spel för att det skördat för stora framgångar fungerar naturligtvis inte i det långa loppet. Däremot kan vi konstatera att *Half-Life* å ena sidan har bjudit in en bredare publik till spelvärlden, men å andra sidan gjort det helt villkorslöst och utan att vilja förändra människors inställning till spel. Folket som spelar *CS*, men inte andra spel, tänker inte gå vidare på eget initiativ och Valve räcker inte ut någon hjälpande hand här, för man kan inte annat än vinna på att ha en grupp specialiserade fans. Läget är detsamma i fallet *The Sims* – Maxis vill ha en trogen fanskara, som bara eller näst intill bara lirar deras spel.

Visst förändrade *Half-Life* massornas syn på actionspel, det kan ingen förneka. Men det har sugits på karamellen extremt länge nu. Anhängarna tas inte till nästa nivå och detta spär på bilden av datorspelande som något intelligensbefriat. Ett nötande av samma saker om och om igen. Valve pantar in nya delar av det respektkonto *Half-Life* byggde upp varje dag och av någon outgrundlig anledning ser man

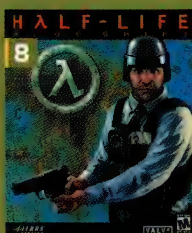
> **Idag är *Half-Lifes* inverkan på spelvärlden inte enbart positiv**

det inte som en förlust, så länge pengarna trillar in. Företagets förtjänster kommer alltid att överglänsa nackdelarna och *Half-Life* skulle kanske fortfarande hamna på toppen av vår lista över bästa spel genom tiderna, men det blir tydligare och tydligare att uppgång måste följas av fall. Förr eller senare.

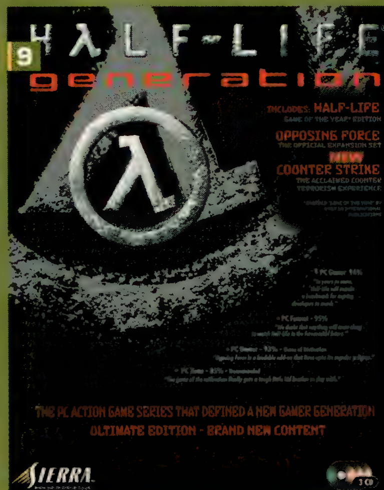
Valve pumpar in steroider i en avdankad idrottsstjärna och nöjer sig med att inte få någon medalj, bara uppståndelsen blir tillräckligt stor. Så länge sponsorpengarna trillar in är det lugna livet. Men allt har ett slut. Den forna idrottsstjärnan kommer att falla ihop död på marken, även om det tar flera år. Sponsorerna kommer att lämna det sjunkande skeppet. Kvar står Valve, med en imponerande pokalhylla från förr, men avslöjade som kommersiella svin och med ett liv på halsen. Slutsatsen är att gästspel i lekprogrammen, ett eller två idolporträtt i sportmagasinen och ett årligt besök hos Söndagsöppet åtminstone är bättre än ingenting. För hur bra ett spel än varit, så tjänar det ingenting till om folk inget får veta. Lusten att berätta om *Half-Lifes* stordåd blir med tiden allt mindre och mindre. POG



14 NOVEMBER 2000
Counter-Strike - nu som ett fristående spel. Henrik Nordenberg recenserade för vår räkning och utdelade betyget 91%. Pressen passade i största allmänhet på att recensera, nu när *CS* faktiskt kunde särskiljas från alla mods.



JUNI 2001
Blue Shift anlände med pompa och ståt. Fansen köpte sin kortaste *HL*-upplevelse hittills, pressen var inte överens, men många tyckte att *Half-Life* tappat lite av sin forna glans. Valve stod återigen utanför utvecklandet och vi gav betyget 72%.



OKÄNT DATUM - FRAMÅT
Generations blev spelets slutliga form, och vi är idag uppe i den tredje utgåvan. Nya patchar och tillägg matas på som förr, men några större förändringar äger inte rum. *Half-Life* säljs fortfarande i stor utsträckning.





Sex har varit en del av livet sedan tidernas begynnelse, så varför blir det alltid fel i spel?

Av Richard Cobbett
Översättning och bearbetning Mats Nylund

Något av det märkligaste med spelens värld är att trots den främsta publikens antagna ålder (och om vi får vara så ofina, den mognad som vissa speldesigners verkar uppvisa) tycks det som om denna värld har varit helt icke-sexuell sedan dess födelse. Skapelse. Ja, vad ni vill.

Det finns bara ett litet fåtal undantag från denna regel, som till exempel *Lula: The Sexy Empire*, *Samantha Fox Strip Poker* och Acclaims *BMX XXX* – det verkar som om spel med sex som tema helt enkelt inte förekommer. Åtminstone inte kommersiellt, ty shareware-scenen ser något annorlunda ut. Från producenter till spelare är det hela mycket prydare än folk någonsin kan föreställa sig. Gör detta enkla prov: sätt dig ner med penna och papper och skriv ner så många spel du någonsin kan komma på som innehåller sexscener, eller ens något så enkelt som en blottad bröstvårta. Det finns inte särskilt många, och ännu färre som kan anses som intelligenta, utvecklade titlar.

> ”Många av de mer äventyrliga titlar som faktiskt innehåller sexuella inslag är gjorda av kvinnliga designers”

SEX LÖGNER & VIDEOSEKVENSER



>>>



Delphi från det superba *Giants: Citizen Kabuto* – censurerad i Staterna.



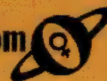
De snuskiga japanerna har alltid haft en förkärlek för tecknade skolflickor.

DIGITALA KVINNOR

En av de bättre specialiserade sidorna på nätet, Womengamers (www.womengamers.com) har en sektion som kallas "digital women" där man bedömer många av spelvärldens hjältinnor. Till skillnad från liknande försök ger dessa recensioner faktiskt en mer nyanserad bild av karaktärerna, och täcker allt från personlighet till röstskådespeleri istället för bara behåstorleken. Väl värt att läsa.



WomenGamers.Com



BASIC INSTINCT

Ett intressant, om än ofta bortglömt faktum är att många av de mer äventyrliga titlarna som faktiskt innehåller sexuella inslag är gjorda av kvinnliga designers. Damerna på Sierra-On-Line var särskilt kända för sitt arbete i denna kategori. Mästerdesignern Roberta Williams sparkade igång sin videosprinklade diarréfest *Phantasmagoria* med en riktigt fet smäll, med en (påklädd) våldtäktsscen senare i spelet som ett särskilt viktigt inslag i intrigen. Lorelei Shannon tog bokstavligt talat vid där hon slutade med den sadomasochistiska uppföljaren *A Puzzle of Flesh*, som har en utdragen sexscen nära början av spelet och diverse bondage-sekvenser spridda här och var efter det.

Slutligen lånade Jane Jensen rätt friskt från de mörka och voodoo-inspirerade sexscenerna i filmen Angel Heart för att klä av sina karaktärer i syfte att skapa atmosfär snarare än för att glädja eventuella pubertala fans. Det här fortsatte i *Gabriel Knight III*, där huvudpersonen har en mardröm med klart erotiskt tema där han är oförmögen att ingripa då hans assistent råkar ut för ett övergrepp i sömnen. Shannon och Jensen är också ovanliga i det att de är några av de väldigt få designers som har lekt med grundläggande sexuella drag hos sina karaktärer. Hjälten i *Phantasmagoria 2* fann sig dragen djupare och djupare in i mörkret och Gabriel Knight upplevde en blommande vänskap med sin diskret "omni-sexuella" (för att låna Jensens egna ord) antagonist.

Sådana spel är få och syns alltför sällan. Istället tenderar spelen att röra sig mot vad som bäst kan beskrivas som det "stygga" – tunt klädda och extremt framtunga hjältinnor av den sort som getts ett ansikte av Lara Croft, Julie Strain och Elexis Sinclaire. Den sistnämnda är definitivt slemmigast, som ärkefienden i Rituals visserligen misslyckade, men ändå underhållande *SiN*, och personifierar mycket av den här stilen. Lång och välutvecklad som hon var lär hon nog få problem med ryggen på gamla dar, och hon bar oftast lagom mycket kläder för att hålla en hamster varm över julen. Förutsatt förstås att nämnda hamster inte var allergisk mot gummi.

> **Är *Thief* ett mindre vuxet spel bara för att Garrett aldrig tumlar runt i sänghalmen med Viktoria?**

Hennes hus var fyllt av uppenbara fallossymboler och i stort sett varenda rad av hennes dialog hade mer eller mindre sexuella anspelningar. Och så fanns det förstås ett ökänt påskägg med i spelet i form av en onaniscen. Under tiden var själva huvudkaraktären en stönande idiot med en partner som tyckte att ordet "äggstockar" var höjden av förfinad humor. *SiN* fick visserligen en 18-årsgräns nästan överallt, men det rörde sig aldrig särskilt långt från skolgårdens plumpheter. Tyvärr är det den här sortens förpubertala fnisshumor som utgör normen för dagens spel, och denna norm följs också av en deprimerande stor mängd spel.

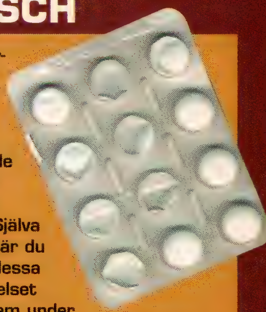
BARA LARA

Det finns endast en enda spelserie som verkligen har tagit den sexuella tjuren vid de kända hornen – den ofta missförstådda *Leisure Suit Larry*-serien. Det är lätt att få det hela om bakfoten som så många har gjort i det här fallet, och ta spelets mål – att få ihop det med största möjliga mängd kvinnor – för hela poängen. Det är då lätt att titta snett på det och se det som sexistiskt avskräde, och missa hela vitsen med spelets upplägg. Skämten är utan undantag på Larrys egen bekostnad, och han har en osviklig förmåga att ständigt sno åt sig en liten seger från nederlagets gapande käftar. Det är det här som är skillnaden mellan dessa spel och harmlösa filmer som Kyrkoherden eller zodiacporrisarna, eller ren mjukporr i stil



Lara är faktiskt mer än bara sin byst, men hon exploaterades för hårt.

TOTALKRASCH

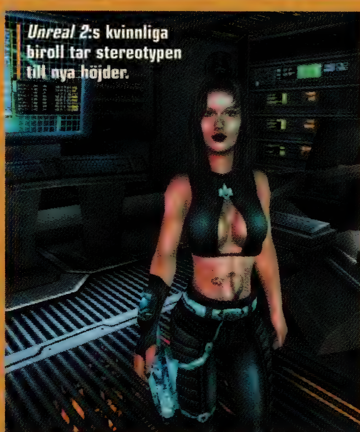


Edutainment gick helt överstyr i ett spel vid namn *Wrecked*, som skulle ha varit en modern demonstration av farorna med droger. I verkligheten visade det sig vara ett osannolikt kasst plattformsspel med powerups i form av LSD. Själva höjdpunkten kom i slutet när du fick veta hur lång tid alla dessa droger skulle ge dig i fängelset efter att du plockat upp dem under spelets gång.



Vuxenspel med Playboy-modeller. Ehhhummm...





Unreal 2:s kvinnliga biroll tar stereotypen till nya höjder.



Sex säljer - inte alltid. *Heavy Metal FAKK 2* fick det bemötande det var värt.





med Emmanuelle (som för övrigt dök upp i spelform 1989, för er kalenderbitare därute).

Alla som letade efter sexuella upplevelser i dessa spel gjorde det förgäves – allting hände utanför skärmen där man inte kunde se det. Inte ens nudisten i sjuan kunde övervinna dessa buskar, huvuden och laptops som märkligt nog alltid lyckades hamna framför kameran i nakenscenerna, och det enda moment som ägde rum i en säng i ettan blockerades av en gungande "censurerat"-skylt. Erotica var det knappast tal om här. Det finns barnprogram som har mer sex än dessa spel hade. Trots detta så fick det innehåll spelen antogs ha många spelare att bli helt hysteriska redan från början, och detta stigma hängde med genom hela serien.

Även om spelare i gemen ser ned på sexuella teman är detta ändå en fjärt i rymden jämfört med hur de trampas ner i dyngan av världen i övrigt – ofta dessutom utan någon verklig anledning. Delphi, den barbröstade hjältinnan i *Giants* Sea Reaper-uppdrag, och det mest kända exemplet på detta, fick en bikinitopp att skyla sig med innan spelet gick att sälja i USA. Ett liknande öde drabbade Neocron, vars designers vackert fick se till att klä på stripporna igen. Lätt ironiskt om man betänker det faktum att både det spelet och *Wet Attack: The Empire Cums Back* (har ni någonsin skrivit något och sedan tittat på det utan att kunna fatta att ni just skrev det?) kommer från samma källa, nämligen den tyska utgivaren CDV.

Det är inte många spel som når upp till den nivån, eftersom utvecklarna kämpar för att vara lite fräcka utan att någonsin gå över gränsen – vilket oftast leder till resultat i stil med *GTA: Vice Citys* bikiniklädda strippdansöser, eller de barntillåtna klubbarna i spel som till exempel *Anachronox*, där alla verkar bli märkligt upphetsade av en fullt påklädd flicka på scenen. Det finns en enkel anledning till denna återhållsamhet.

Oavsett åldersmärkningar och annat, är den etablerade åsikten den att spel är till för småbarn, och utgivare idag vet att de riskerar en enorm kontrovers om mamma skulle råka öppna dörren till lille Olles rum och se honom i färd med att se något han inte borde få se.

Det är ingen som ger spelen samma chans man för det mesta ger andra medier. När det gäller *Giants* är det inte särskilt svårt att räkna ut att Delphi är baserad på mytiska figurer som sjöjungfrur och sirener, som nästan utan undantag framställs som helnäck i konst och litteratur. Den lilla förändring som gjordes hade den intressanta sidoeffekten att den förvandlade henne från en karaktär som helt enkelt inte hade några kläder till en karaktär som bar upphetsande underkläder. Jämför med Mystique och Jean Grey i filmen X-men (vilken inte hade några som helst problem med de självutnämnda censorerna) för att se denna effekt i full aktion.

SEXSCENER OCH SKJUTJÄRN

I USA kan affärskedjor censurera spel å det grövsta. Wal-Mart i synnerhet säljer sådana enorma mängder spel att om de inte gillar ditt senaste spel så måste du åtminstone ha nästa *Doom* på hand, eller kulor stora som Gotland för att inte antingen ändra spelet eller släppa en



ULTIMA: SPELET SOM SPELAR ROLL

Det finns många vuxna spel, men *Ultima*-serien är definitivt i topp. Tillsammans gör *Ultima*-spelen mer än de flesta andra serier för att ta oss med ned i dolda djup i sin fantasymiljö, istället för att bara använda den som en platt bakgrund. *Ultima VI: The False Prophet* tog upp ämnet rasism, inte genom långa mässande predikningar utan genom att i början framställa de demonlika Gargoyles som verkliga elakingar, och sedan sakta ge spelaren (istället för dennes karaktär i spelet) små ledtrådar om att han eller hon kanske i själva verket var ännu värre. *Ultima VII* tog sig an mer politiska mål, då det undersökte det mystiska The Fellowship – en välgörande organisation på gränsen till en kult, och dess effekt på kungadömet. Det här kan sägas vara seriens höjdpunkt, och spänner över allt från mord och mordutredningar till drogmissbruk. Ultima *VIII* vände helt på konceptet och kastade dig rakt in i en korrupt och förtvivlad miljö där du var tvungen att göra avkall på moral och sanning precis som människorna runt omkring dig för att kunna ta dig hem och återuppta din heroiska livsstil. Varje spel använde spelmediets styrkor på ett utmärkt sätt och den skicklighet med vilken de skapades får även giganter som *Baldur's Gate 2* och *Morrowind* att framstå som ganska futtiga.





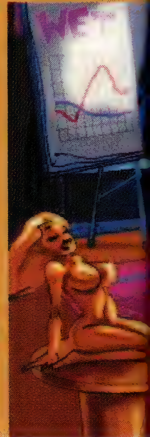
Phantasmagoria-spelen kan helt klart klassas som vuxenspel.



Skademodellen i *Soldier of Fortune*-spelen var onödigt väl tilltagen.



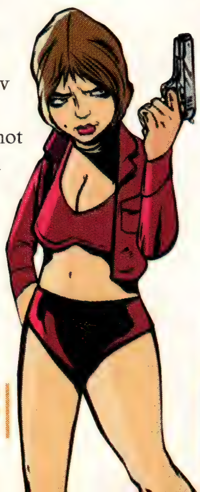
GTA 3 väcker alltjämt stor debatt i media. Ensidig debatt.



särskilt nedtonad version för dem. Kan du gissa vad Monolith var tvungna att ta bort i sitt skräck-FPS *Blood* för att få det sålt hos din lokala stormarknad? Ett tips: det var inte våldet.

Här i Europa har vi ju inte riktigt samma pryda syn på sex och nakenhet, och kan därför ta in mer vuxna typer av spel. Detta gör att man ibland kan hitta lite annorlunda spel här, men det leder också till märkliga händelser när censuren väl kommer in i bilden. När man i USA för det mesta slår ner hårt på sex, är det våldet som ligger risigt till i vårt avlånga land. Det är som bekant ett accepterat faktum att spel är våldsamma för det mesta, och har varit det ända sedan orden "*Space Invaders*" invaderade vår vokabulär (Sparken. - Red), och det är oftast ingen som bryr sig förrän spelen börjar halka lite för nära den verkliga världen och bort från de sterila och koreograferade våldsscenerna i Hollywoodfilmerna. *Fallout 2* fick rensas för barnens skull, censurivrare börjar fortfarande skvätta vigvatten och korsa sig om någon nämner *Carmaggeddon*, och *Grand Theft Auto* har förmodligen en egen parkeringsplats utanför riksdagen. 3D Realms *Shadow Warrior* råkade ut för en av de märkligaste förändringarna då man tvingades byta ut kaststjärnorna i spelet mot kastpilar, för att inte fresta de små barnen att gå ut och leka ninjor och kasta vassa plåtbitar på varandra. Att få ögat utstucket med en dartpil verkade dock vara helt okej. Var skulle vi vara utan dessa beskyddande övermänniskor som vakar över oss dag som natt? I stort sett försiggår det dock inget sådant här, utan saker och ting rullar på med något mittuppslag i kvällstidningarna om det senaste "dödsspelet" då och då.

Den tråkiga sidan av allt det här våldet är att spelvåld väldigt sällan lyckas bryta sig ur de invanda ramarna från sitt arkadursprung, vilket oftast gör att det inte har något emotionellt innehåll eller syfte. Som Stalin en gång så riktigt sade, att döda en man är mord, men dödar du en miljon kan du peta ner det där aset L33tdood från highscorelistan. Eller något i den stilen, åtminstone. Precis som med sex är det inte tillräckligt att bara peta in lite våld och få en snygg klisterlapp på lådan som förkunnar att det här spelet är för en mogen publik, du måste använda våldet för att frambringa ett spel som faktiskt tilltalar mogna spelare. Konstigt men sant.



I *GTA 3* och sedermera *Vice City* spar man inte på krutet när det gäller klichéer och stereotyper, men det funkar faktiskt.

LICENS ATT DÖDA

Spionäventyret *Spycraft* höjde mångas ögonbryn med en av sina mindre rumsrena scener, och är ett utmärkt exempel på ovanstående. Utmaningen, som gömmer sig mitt i en hög av extremt logiska problem, är att få fram information från en infångad terrorist.

Du har två metoder att tillgå – antingen kan du samla data nog för att kunna förfalska ett foto och lura henne att tro att hennes älskare redan har talat, eller så kan du spänna fast henne i en "tjurfälla" – en tortyrmetod som lär vara uppfunnen av gamla goda KGB och som baseras på den elektriska stolen. Om du väljer det senare alternativet får du se en blodisande sekvens där du måste ge henne stötar av olika styrka tills hon slutligen väljer att tala – allt från en mild sådan till våldsamma stötar som


Hitman 2 bjuder på våld i dess renaste form. Du har alltid ett val.



PLANESCAPE: TORMENT

En av de mer vanliga frågorna om *Planescape: Torment* är varför det fick ett så dämpat mottagande och tog så lång tid på sig att komma till sin rätt som konstverk. Det korta svaret är att sex inte alltid säljer. Ingen visste något om spelet, förutom att vi såg ännu en trist trailer från ännu ett presskit från Interplay (vilket visade sig inte ha något med saken att göra), och bilden bredvid. I PR-salvan i början visades kvinnan på den bredvid ett citat där huvudpersonen presenterades som ett lik med en enorm sexuell dragningskraft. Lägg an, sikta på valfri fot, skjut.



Larry-serien har spelats av de flesta killar över 25.


Vi undrar fortfarande vem som faktiskt betalar pengar för spel som *Lula*.


Man kan hävda att Alexis i *SiN* är så utstuderad att det blir humor till slut.


BMX XXX är ett spekulativt och förnedrande skitspel. Det kan ni citera oss på.

ger brännskador eller leder till döden om du går för långt.

Det är helt blodlöst, och våldet består av blixtrande ljus och hyfsat skådespeleri, men trots detta är det här en av spelvärldens allra äckligaste och mest obehagliga sekvenser någonsin. Det är helt enkelt därför att det är du som bestämmer vad som ska hända, istället för att reagera på vad som redan har hänt (som i till exempel *Metal Gear Solid*) eller bara observera det. Eftersom det är en isolerad händelse har du inte heller tid att vänja dig – det är ett raskt uppvaknande för hela systemet och definitivt raka motsatsen till *Soldier of Fortunes* approach, där man ger dig en säck med vapen och mer eller mindre beordrar dig att ta reda på exakt vad de gör med vilka kroppsdelar. När det gäller våld är det här gränsen går. Det kanske verkar som om jag bara ordbajsar, och det är lätt att ignorera, men sådana saker är ofta själva kärnan i ett spel, och de ger spelaren motiv för sina handlingar och en inramning runt dem.

> **"Oavsett åldersmärkningar och annat är den etablerade åsikten den att spel är till för småbarn"**

Scarface, The Shawshank Redemption, Schindler's List och Tom & Jerry-filmerna är alla våldsamma, men med extremt olika metoder och helt olika motiv. Fram tills den dag då spelmakarna lånar idéer från samma källa kan spelen aldrig hoppas på att ta sig an mer vuxna intriger på ett sätt som kan få spelaren att verkligen bry sig om det som händer, snarare än att behandla det som en utdragen skjutbana på tivoli. Det är inte det att spelen misslyckas med att hantera sådana inslag, utan snarare att de aldrig ens försöker. De som gör det lyckas ofta över all förväntan, från de romantiska undertonerna i *Planescape: Torment* till *Fallouts* skitiga postapokalyptiska värld och *Thiefs* omoraliska skuggtoner där varje slag i nacken på en vakt känns som tusen skott från vilket plasmagevär som helst. Både sex och våld är – i alla sina många former – extremt kraftfulla verktyg i rätt händer, och verktyg som spelindustrin borde våga använda lite mer när det krävs.

Även om sex i spel på samma gång är både anständigt och lekfullt, ungefär som Moder Teresa i en stringbikini, och våldet så överdrivet att det enda sättet att få uppmärksamhet är att låta spelaren skjuta folk i skrevet med prickskyttegevär, så är vi ändå bara i barndomen jämfört med andra medier. Men självklart får vi i vår jakt på mognare innehåll inte glömma de spel som trots allt kan räknas som vuxna därför att de behandlar oss som sådana och inte bara för att de helt enkelt håller de yngre spelarna borta. Är *Thief* ett mindre vuxet spel bara för att Garrett aldrig tumlar runt i sänghalmen med Viktoria? Självklart inte. Förstör det spelvärdet att terroristerna i *Rainbow Six* bara viker sig och dör istället för att förvandlas till en blodig smet på väggen? Och när vi ändå tar upp ämnet, finns det någon därute som fortfarande tror att den enda anledningen till *Tomb Raiders* framgångar är Lara Crofts överdimensionerade byst? Om så är fallet, varför sålde då *Druuna*, *Excalibur 2525* och *FAKK 2* lika bra som choklad fylld med laxermedel?



Här har vi den ljusa sidan av vår genomgång. Medan industrin kanske inte tar de risker den borde göra, och har en viss tendens att göra sig själv våldsamt besviken, inser den ändå att de flesta spel helt enkelt inte behöver något extremt innehåll. Ännu viktigare är förmodligen att medelspelaren har tillräcklig hjärnkapacitet för att vilja ha något som verkligen är vuxet, innan man hyllar det som sådant – oavsett vilket betyg det får i pressen. **PCG**

RELEASER

TITEL	UTGIVARE	DATUM
American McGee's Oz	Ej fastställt	2004
Battlefield Command (Arbetstitel)	Codemasters	1 mars 2004
Black & White 2	EA	Första kvartalet 2004
BloodRayne	Vivendi	25 april 2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Revolution Software	Oktober 2003
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Fishtank Interactive	Andra kvartalet 2003
City of Heroes	NCsoft	Juni 2003
Commandos 3	Eidos	Juni 2003
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Sommaren 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	1 maj 2003
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Ute nu
Den Långsta Resan 2	Ej fastställt	Ej fastställt
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos	30 juli 2003
Doom III	Activision	Tredje kvartalet 2003
Dragon Empires	Codemasters	Tredje kvartalet 2003
Dungeon Siege 2	Microsoft	2004
Empires: Dawn of the Modern World	Activision	Ej fastställt
Enter The Matrix	Infogrames	15 maj 2003
Eve: The Second Genesis	Crucial Ent.	5 maj 2003
EverQuest II	Sony	14 december 2003
Far Cry	Ubi Soft	Fjärde kvartalet 2003
Flight Simulator: A Century of Flight	Microsoft	Juli 2003
Full Throttle II	LucasArts	Vintern 2003
Ghost Master	Empire	18 april 2003
Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	16 maj 2003
Grand Theft Auto 4	Take 2	Ej fastställt
Great Escape, The	SCi	Maj 2003
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	Infogrames	Juni 2003
Ground Control 2 - Operation Exodus	Vivendi	15 november 2003
Halo: Combat Evolved	Microsoft	27 juni 2003
Heroes of Might and Magic V	3DO	December 2003
Hidden & Dangerous 2	Take 2	1 september 2003
Hitman 3	Eidos	30 april 2004
Homeworld 2	Vivendi	22 augusti 2003
Hulk	Vivendi	Juni 2003
Imperium Galactica III	CDV	27 maj 2003
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	Sommaren 2003
Lionheart	Interplay	Andra kvartalet 2003
Max Payne 2	Take 2	Fjärde kvartalet 2003
Medal of Honor: Pacific Assault	EA	Första kvartalet 2004
Men of Valor: Vietnam	Sierra	2004
Morrowind: Bloodmoon	Bethesda	Maj 2003
Movies, The	Activision	Första kvartalet 2004
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	Infogrames	25 mars 2003
Pax Romana	Wanadoo	Andra kvartalet 2003
Planetside	Sony	19 maj 2003
Red Faction II	THQ	Juni 2003
Republic: The Revolution	Eidos	14 juni 2003
Rise of Nations	Microsoft	2 maj 2003
Rome: Total War	Activision	2004
Sagan Om De Två Tornen	EA	30 april 2003
Sam & Max 2	LucasArts	Första kvartalet 2004
Sims Online, The	EA	Hösten 2003
Specnaz: Project Wolf	Ej fastställt	Fjärde kvartalet 2003
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Russobit-M	November 2003
Star Trek: Elite Forces II	Activision	Juni 2003
Star Wars: Galaxies	Sony/LucasArts	15 april 2003
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LucasArts	Hösten 2003
SWAT: Urban Justice	Vivendi	2004
Syberia 2	Microïds	31 oktober 2003
SÖLDNER - Secret Wars	JoWood	Juni 2003
Terminator 3: Rise of the Machines	Infogrames	Sommaren 2003
The Great Escape	SCI	Maj 2003
Thief III	Eidos	Julen 2003
Team Fortress 2	Vivendi	Tredje kvartalet 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	25 april 2003
Total Annihilation 2	Phantagram	Julen 2004
Tron 2.0	Disney	26 augusti 2003
Tropico 2: Pirate Cove	Take 2	18 april 2003
Warcraft III: The Frozen Throne	Vivendi	25 juni 2003
Warhammer Online	Climax	Våren 2004
Warlords IV: Heroes of Etheria	Ubi Soft	Julen 2003
World Of Warcraft	Vivendi	Första kvartalet 2004
Worms 3	Activision	Fjärde kvartalet 2003



PCG TOPPLISTA

Förra månadens mest sålda spel.

I samarbete med: MANUAL

TOPP 10 PC-CD

1.	C&C Generals	PC
2.	DAoC: Shrouded Isles	PC
3.	Battlefield 1942: Road to Rome	PC
4.	The Sims Unleashed	PC
5.	Half-Life Third Generation	PC
6.	Sim City 4	PC
7.	Battlefield 1942	PC
8.	IGI 2 - Covert Strike	PC
9.	Splinter Cell	PC
10.	The Sims Deluxe	PC

TOPP 10 MULTIFORMAT

1.	C&C Generals	PC
2.	DAoC: Shrouded Isles	PC
3.	Battlefield 1942: Road to Rome	PC
4.	The Sims Unleashed	PC
5.	Half-Life Third Generation	PC
6.	Sim City 4	PC
7.	Battlefield 1942	PC
8.	GTA: Vice City	PS2
9.	IGI 2 - Covert Strike	PC
10.	The Sims	PS2

RECENSIONER

VÅRT BETYGSSYSTEM

90%+ FÖRSTKLASSIGT
Spel som når så här högt rekommenderas till alla. Det kan vara ett tekniskt mästerverk eller ett spel med oerhört mycket själ, men oftast krävs det båda delarna. Utvecklarna har verkligen bemödat sig om att skapa god underhållning, utan reservationer.

80%-89% UTMÄRKT
Ett lysande spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. När spelet dessutom över den magiska gränsen 85% får det rätten att bära utmärkelsen Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-79% BRA
Ett relativt bra spel som vi skulle rekommendera till dem som gillar genren i fråga. Har du begränsad ekonomi bör du dock leta vidare.

60%-69% GODKÄNT
Ett spel som ligger något över genomsnittet. Kan vara värt att titta närmare på, men risken finns att du blir besviken.

50%-59% ORDINÄRT
Ett dussinspel som inte bjuder på något utöver det vanliga. Inte särskilt bra, men heller inte extremt dåligt. Du behöver inte leta länge för att hitta bättre spel än detta.

40%-49% DÅLIGT
Vare sig det beror på sunkig kod eller taskig inspiration så bör du avstå från att köpa det här spelet. Endast ett fåtal välgjorda element räddar spelet från att rasa ännu djupare.

0%-39% USELT
Stor varningsflagg. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

UTMÄRKT SPEL
Alla spel som når upp till den magiska gränsen 85% får den stora äran att stoltsera med denna utmärkelse. Ser du denna logo på en spelbox kan du vara säker på att du inte blir missnöjd med ditt köp.





MÅNADENS SPEL
Det bästa spelet varje månad får bära denna exklusiva utmärkelse. Ett kriterium är dock att spelet i fråga nått över 85%. Att enbart få högst betyg är dock ingen förutsättning för utmärkelsen. Ska du bara köpa ett spel i månaden – håll utkik efter denna logo.

JACK

Vad är det egentligen som händer med onlinespelen? Denna gås som skulle värpa guldägg i all oändlighet för spelutgivarna verkar ha satt något otäckt i halsen för tillfället.

Det som får mig att känna så är den väldiga våg av nedskärningar och rena nedläggningar som just nu går fram över MMO-världen. Häromdagen fick vi veta att *Star Wars: Galaxies* utvecklare tar fram den stora sågen och kapar större delen av det som utlovats tidigare, närmare bestämt fordon, elaka jedis och städer skapade av spelarna. Vi har ju redan tidigare sett ganska stora neddragningar i det spelet, då man meddelade att rymdflygandet får vänta till en senare expansion, och enligt rykten från betatestare liknar det hela nu mest "*Everquest* med *Star Wars*-texturer", vilket ju knappast gör oss särskilt hoppfulla.

Anarchy Online, spelet som utlovade gigantiska science fiction-miljöer och en femårig story som till viss del skulle styras av spelarna, samt en enorm expansion med en extra värld och massor av nya områden i den gamla har reducerats till att släppa "booster packs" då och då för att hålla sig flytande ekonomiskt, och det verkar osäkert om expansionen kommer inom överskådlig framtid. De flesta av spelarna skakar bara på huvudet om man nämner storyn, och undrar när den ska ta sin början eller om den helt enkelt är nedlagd.

The Sims Online sålde inte hälften så bra som väntat, till viss del beroende på att man valde att göra sig av med en mängd detaljer som kanske hade gjort det hela till mer

RECENSENTER

PC Gamers recensenter är alla experter inom sina respektive områden, och ger dig varje månad råd om vilka spel du ska lägga dina surt förvärvade slantar på.

De är också människor, vilket betyder att du ska se deras recensioner som vägledning snarare än som absoluta sanningar. Smaken är som bekant som baken.



Joakim Bennet
Specialiserad på: RPG, Äventyr, Skräck
Spelar just nu: *Eve, Neverwinter Nights*



Mats Nylund
Specialiserad på: Precis allting. Och flyg.
Spelar just nu: *Eve, Master of Orion III*

DSKÄRAREN

av ett spel, och kan nu mer eller mindre beskrivas som ett chattrum med lustiga hattar. Simmarnas jobb är just det – jobb – och hur kul är det att jobba i en virtuell värld egentligen?

World War 2 Online skulle bli det perfekta virtuella slagfältet, och simulera hela andra världskriget i plågsam detalj med infanteri, flyg, pansar och flottstrider. Vid release var det inte mycket av det som fanns med och det är först nu som spelet börjar leva upp till all hype, efter ytterligare ett års utveckling. *Sovereign*, Sonys strategispel, lades nyligen ner efter fyra års utvecklingsarbete då man helt enkelt inte trodde att någon skulle köpa spelet.

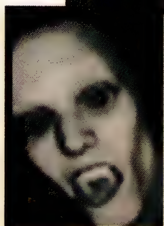
Visst finns det ljuspunkter i mörkret (och då talar jag inte om *Shadowbane*, vars releasedatum har flyttats år efter år sedan arbetet påbörjades och förmodligen kommer att flyttas igen), men på det stora hela verkar det som om alla dessa spel har gått in i väggen. Innovation och originalitet verkar knappast sälja, trots att det är vad alla spelare säger att de vill ha. Vad vi som gamers istället verkar leta efter när vi köper spel är samma gamla trygga tillvaro, fast helst då med lite snyggare grafik.

Går vi alltså mot en MMO-spelens mörka medeltid? Kommer det en renässans som befriar oss från alla dessa "grafiska MUD:s" som översvämmar marknaden? Får någon äntligen grepp om de spelsvultna massor som antas hänga på dörrhandtaget och bara vänta på rätt spel för att rusa in och överösa utgivarna med dollarsedlar? Förmodligen inte, vi är ännu i genrens allra yngsta barndom, och min gissning är att de spel som verkligen har potential idag kommer att leva kvar och utvecklas för att sedan lägga grunden till framtidens mästerverk. Det blir ingen revolution, men evolutionen pågår för fullt.

Ha det,

Mats Nylund


Mikael Hjalmarson
Specialiserad på: Strategi, Action, Äventyr
Spelar just nu: *Freelancer, No One Lives Forever 2*

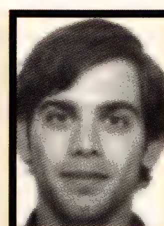

Daniel Agorander
Specialiserad på: Management, RPG, Strategi
Spelar just nu: *Hardwar, F-22 Lightning 3*


Henrik Nordenberg
Specialiserad på: Racing, Sport, Soldatsimulatorer
Spelar just nu: *Splinter Cell, C&C: Generals*


Emil Kraftling
Specialiserad på: Strategi, RPG, Soldatsimulatorer
Spelar just nu: *C&C: Generals, Splinter Cell*


Gisela Jönsson
Specialiserad på: Äventyr, RPG, RTS
Spelar just nu: *Splinter Cell, Grim Fandango*


Carl Hörnsten
Specialiserad på: Action
Spelar just nu: *Splinter Cell, Splinter Cell, Splinter Cell*


Anders Gustavsson
Specialiserad på: Äventyr, RPG, Arkadspel
Spelar just nu: *Thief 2, Deus Ex*

Utvecklare Illusion Softworks/Pterodon **Utgivare** Gathering of Developers **Distributör** K.E. Media **Pris** Ca. 400:- **Web** www.vietcong-game.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 700 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1 GHz, 64 Mb 3D-kort

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

VIETCONG

Gooood morning, Vietnam!



Vietcong är här. Politiskt inkorrekt? Javisst, men det går inte att ta ifrån spelet dess företräden.







Under den tid som gått från det att jag fick reda på att *Vietcong* låg under utveckling hos Pterodon, har mitt intresse för spelet färdats på en ganska vild berg-och-dalbana. I början var exalteringen stor men när jag väl fick ta del av den första koden i form av multiplayer-demot, sjönk mina förväntningar en del. Jag kunde inte sätta fingret på exakt vad det var, men jag intalade mig att jag överhypat spelet lite för mig själv.

Så småningom fick jag även chansen att spela en begränsad betakod som lät mig ta del av några singleplayer-uppdrag. Då blev jag lite mer positiv, men det var inte utan att jag med viss skepsis, eller snarare rädsla, installerade recensionskoden när den en dag dök upp på hallmattan. *Vietcong* var ett spel jag sett fram emot väldigt länge och inför recensionen lovade jag mig själv två saker. För det första skulle jag absolut inte låta mina förhoppningar styra min bedömning av spelet och för det andra skulle jag (i rädsla för att tvingas recensera hemska *Sims*-expansioner) undvika klichéartade djungelreferenser.

Vietcong är ett av de första stora spelen att behandla konflikten i Vietnam och där du får beskåda eländet från första person. "Elände" är dock ett väl tilltaget ord för *Vietcong* eftersom spelet inte riktigt inriktar sig på krigets värsta sidor. Det yttrar sig inte riktigt som i exempelvis filmen Plutonen, där misären är total med kroppsdelar som sprängs bort, blod, eld och annat otrevligt. I *Vietcong* tillhör du en specialenhet och inte någon simpel pluton. Dina kamrater kan inte dö utan att spelet förloras och du upplever därför inte dödens fasor på samma sätt som i verkligheten. Trots detta bjuder spelet på en upplevelse som ändå ger dig känslan av att "vara där".

Spelet inleds med att du blir influgen med helikopter till det militära läger som ska komma att bli ditt hem under resten av spelet. Du får spatsera runt i lägret på eget bevåg tills du väljer att leta upp din chef och sätta igång med själva "spelet". Det hela yttrar sig på ett sätt som genast för mina tankar till *Opposing Force*. Faktum är att *Vietcong* är uppbyggt efter en både enkel och smidig mall. Du spelar Steve Hawkins, en medlem i specialtrupperna vid militärförläggningen Nui Pek. Tillsammans med fem andra soldater skickas du ut på olika uppdrag i basens närområde. Uppdragen kan bestå av bland annat försvar, anfall eller rekognosering och terrängen utgörs av öppna platåer och djupa djungler med några riktigt klaustrofobiska tunnlar mitt i alltihop.



Efter att ha spelat några uppdrag blir man mycket väl medveten om att spelet är alltför linjärt för att kunna klassas som en ren soldatsimulator. Du är hela tiden bunden till den story som spelet berättar och även om det skulle kunna ses som något dåligt så inverkar det inte särskilt negativt på din spelupplevelse. *Vietcong* sällar


Den här scenen kombinerat med lite tidstypisk musik gör underverk.

LITE TVÅL I KÄFTEN SKULLE INTE SKADA

En häpnadsväckande detalj hos din specialenhet är att de svär som borstbindare. Jag skulle tro att de under en halvtimmes spelande svär mer än Bruce Willis gör i alla tre Die Hard-filmer tillsammans. Det förekommer också en hel del etniska glåpord vilket kanske kan diskuteras. "Gooks" och "Communists" vävs in i långa ramsor av f-ord och trots att din egen vägvisare Le Duy Nhut är asiat tycks han inte reagera på sina kamraters nedsättande uttalanden. Han är förvisso mystiskt tyst under större delen av spelet. Kanske bygger han upp aggressionerna inombords för att senare i vredesmod meja ner sina "kamrater" med hagelbössan?

Hursomhelst är svordomarna väldigt påtagliga vilket säkert är en av anledningarna till den 18-årsmarkering som pryder omslaget. Jag kan dra ett personligt exempel. Vid ett tillfälle då jag satt och spelade var det någon som ringde på dörren. Min bror öppnade medan jag fortsatte spela utan att veta vem det var. Med hög volym smattrade min M-16 och när jag kastade granater utbrast min karaktär den slående frasen: "Fire in the f****ng hole." Efter en stunds spelande på hög volym kom min bror in och bad mig skruva ner. Det var nämligen Jehovas Vittnen som ringt på för att prata lite om hur hemskt det var med krig...




På risfälten i Vietnam var det populärt med platådojor, haha... eller inte.

STÄMNINGSFULLT


LZ? Jag som bara skulle till pizzerian...


Merry och Pippin i Fangorn – den oklippta versionen.



sig till den utformning av spel som är "regisserad" på bekostnad av interaktiviteten. Spelet är dock ett exempel på hur lysande det blir när regin är skicklig i sitt utförande.



Man ser många likheter med *Medal of Honor*. Ofta dyker det upp tankar i stil med "Oj, så linjärt det är". Det gör dock inget eftersom dessa tankar ändå alltid efterföljs av: "Skit i det, det här är ju askul! Wohoo! Ratatatatata..."

Behöver jag nämna att djungelmiljöerna är vackra? Det handlar inte om den snyggaste grafik som skådats i spelsammanhang, men det är baske mig inte långt ifrån. Skådeplatsen Vietnam har fångats grafiskt på ett sätt som inte sällan får tungan att ramla ner i brallorna. Miljöerna är underbara, vare sig det handlar om täta djungler med svagt solljus nedsipprande genom trädkronorna eller porlande bäckar som slingrar sig ner mellan risfält och byar, ständigt påfyllda av fallande regn. De östeuropeiska spel vi hittills fått ta del av bjuder ofta på högklassiga texturer och *Vietcong* är långt ifrån ett undantag. Det som ändå överraskar mig är att *Vietcong* till skillnad från *Hidden & Dangerous*, *Operation Flashpoint* och i viss mån även *Mafia*, är så pass smidigt. Där ovanstående spel ofta var stela i animationer och rörelser, stoltserar *Vietcong* med en rörlighet som nästan påminner om ett hetsigt FPS à la *Quake*. Det var stelheten jag oroade mig mest för innan spelet dök upp och det är nog också det som för mig var mest positivt. Så sent som i preview-betan upplevde jag att framförallt dödsanimationerna var osmidiga och "hackiga". I den slutgiltiga versionen är detta dock åtgärdat. Dödsanimationerna är snygga och ibland kan du stanna upp och bara beundra hur snyggt och häftigt det ser ut när en av dina mannar hoppar över en stock.

Det är just denna typ av små detaljer som verkligen ger *Vietcong* knuffen ut i det förlovade landet. Hade detta varit en filmrecension skulle jag berömma rekvisitan. Spelet har nämligen en detaljrikedom på allt från vapen till fotografier och hoppande grodor, som verkligen övertygar. Jag slås också hela tiden av små praktiska detaljer som fick mig att stanna upp och fundera: "Wow, har utvecklarna tänkt på det här också?" När man till exempel står mot en vägg, ett träd eller en kamrat, så håller din karaktär upp

["Hade detta varit en filmrecension skulle jag berömma rekvisitan"]

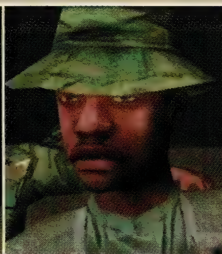


THAT'S WHAT FRIENDS ARE FOR

Genom hela spelet blir du mer och mer bekant med de som utgör din specialenhet. Även om du inte kan växla mellan karaktärer som i exempelvis *Hidden & Dangerous* har du ofta bra kontroll över dina mannar. Med Numpad-tangenterna kan du lätt ropa fram dem en efter en om du vill utnyttja deras egenskaper och AI:n i detta fall fungerar riktigt bra. Vad är det då för gäng du dras med?








STEVE HAWKINS
Info: Detta är personen du spelar. Coolaste killen i stan, men så ful i mellansekvenserna att du genast blir förespråkare för plastikkirurgi.
Egenskaper: Låter sig styras av dig.

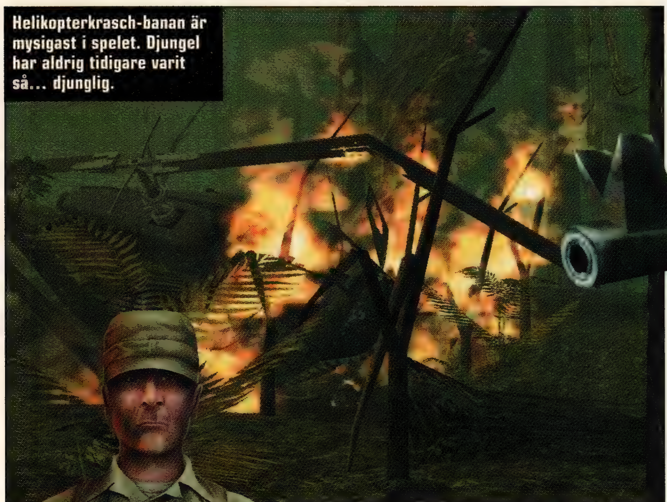
P.J. DEFORT
Info: Defort är din radioman och när han inte bråkar med Hornster tycker han om att ansa sin skäggväxt.
Egenskaper: Ofta måste du rapportera till dina överordnade och då är det Defort som förser dig med radiokontakt.

JOE CROCKER
Info: Teamets Medic som bär en utseendemässig likhet med Hawkins i Predator och som förser gänget med alla möjliga och omöjliga droger.
Egenskaper: Crocker kan lappa ihop dig om så en granat briserat i ditt vänstra öra.

C.J. HORNSTER
Info: Hornster är teamets machinegunner och den stereotypa buffliga men ändock glada machokillen.
Egenskaper: Hornster har en tung arsenal och ger kraftigt understöd i eldstrider.

T. BRONSON
Info: Bronson är truppens ingenjörssoldat och ser ut att ha injicerat Botox i läpparna.
Egenskaper: När din ammunition tar slut är det bara att hämta ny hos Bronson.

LE DUY NHUT
Info: Nhut med det mobbingvänliga namnet är truppens stigfinnare. Han kan hela Vietnam utantill, troligen.
Egenskaper: Om du någonsin tappar bort dig och inte vet vart du ska kan Nhut leda dig rätt.


Helikopterkrasch-banan är mysigast i spelet. Djungel har aldrig tidigare varit så... djunglig.





vapnet eftersom det annars skulle slå i objektet framför. När man sitter bakom ett föremål och siktar in sig så lägger karaktären an och tar stöd på det föremål du gömmer dig bakom. Vid ett tillfälle höll jag och min trupp på att storma en kulle. Det var inte helt lätt, då fienden hade fördel av terrängen. Frustrerad satt jag hukad bakom en buske medan en fiendesoldat i skydd av en hydda lade spärreld som förhindrade mig att ta mig därifrån. Min sista utväg var att plocka fram en granat och kasta iväg den mot honom varefter jag kastade mig fram. Jag blev nästan stillastående av häpnad när jag såg hur granaten antände hyddans tak och en annan fiende som legat gömda därinne sprang ut i panik och blev ett lätt byte för min polares automatkarbin.

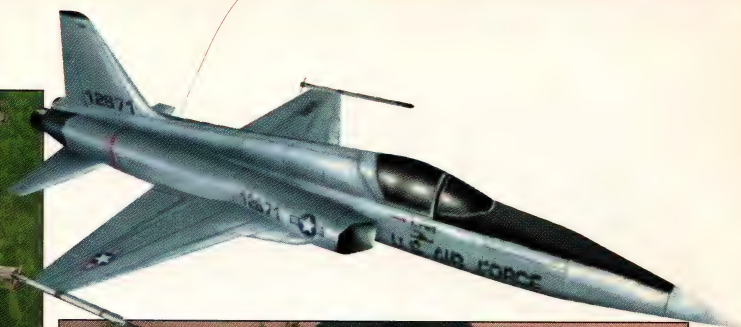
För att vara helt ärlig så är *Vietcong* det första spelet på ganska länge där jag när jag spelat känt gamerns magiska känsla: "Bara en liten stund till." Anledningen till detta är att spelet har en otrolig atmosfär. När jag var barn brukade jag och mina bröder liksom många andra "leka krig". Eftersom vi bodde ute i skogen var omgivningen perfekt för ändamålet. Trots att våra vapen bestod av föga realistiska vattenpistoler i skrikiga färger och hemsnickrade tingestar i trä inlindade i flera rullar av pappas dyra svarta isoleringstejp, kändes det som att det var på liv och död vi utkämpade våra strider. Jag minns den där känslan av spänning som byggdes upp där man satt med sitt trägevär bakom ett träd och undrade vad som skulle ske när man rusade mot nästa träd. Den härligt pirrande rädslan inför att kanske bli skjuten (det vill säga att få höra sin bror skrika "pang" och tvingas räkna till 50 innan du får "respawna") är en känsla jag återupplever i *Vietcong*.

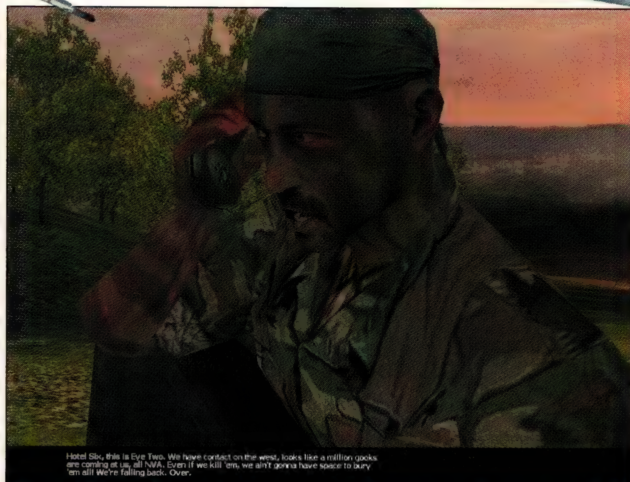
"Okej, vilken hand? Den som får bananen vinner en permis i Saigon."

När du och din trupp sakta går genom den täta djungeln gör det ambienta ljudet att allt känns väldigt påträngande. Fåglar som kvittrar, bäckar som porlar och syrsor som... "syrsar". Närvarokänslan är så stark att jag vid ett tillfälle reagerade helt irrationellt. I ett uppdrag kraschlandar man med en helikopter i den djupa djungeln. Där blev atmosfären så pass närgången med ljudet av surrande flugor, att jag rös till och nästan ville smälla till mig själv i nacken med handflatan för att "få bort" flugorna. Det enda som saknas i illusionen är den tunga fuktiga luften, men det är ju ingen omöjlighet att fixa. Flytta bara in datorn i bastun vetja. Ett annat stämningsfyllt uppdrag placerar spelaren djupt nere under marken där man ska rensa ut fiendetunnlar och den klaustrofobiska känslan låter inte vänta på sig. Man vet aldrig vad som väntar bakom nästa hörn och har ingen möjlighet att fylla på ammunition. Du kan inte få radiokontakt med basen eftersom du är för djupt under marken. Som tur är för gemene mans nerver kan inte batterierna

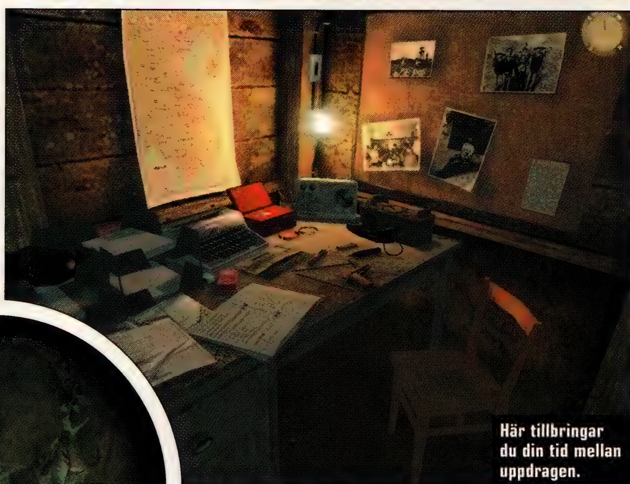

"Vad har viet oss in på" tänkte jänkarna oroligt.








Landsättning och evakuering är kritiska tillfällen.


Här tillbringar du din tid mellan uppdragen.



i ficklampan ta slut, men nivån är ändå mycket spännande.

Singleplayer-delen är inte allt i *Vietcong*. Det finns goda möjligheter till multiplayer över både LAN och Internet. Antalet multiplayer-banor kanske är lite få, men det är knappast någon katastrof. I multiplayer och i singleplayer-alternativet kallat Quickfight har man möjlighet att spela som vietnames, vilket kanske kan glädja en del av er. Det jag dock saknar lite är ett Coop-alternativ där du och några kompisar kan ikläda er specialgruppens olika roller och spela igenom singleplayerkampanjen tillsammans. Jag kan nämligen inte tänka mig att det vore annat än underbart. Ett sådant alternativ är dock inget vi egentligen kan kräva och bristen på det gör inte spelet nämnvärt sämre.

Finns det då inget som är dåligt med *Vietcong*? Tja, visst finns det en del små buggar och säkerligen kunde röstskådespeleriet ha varit någorlunda bättre. Men det är egentligen inte så mycket att orda om eftersom majoriteten av spelets övriga områden formligen andas kvalitet. När jag lovade att mina förhoppningar inte skulle få styra bedömningen av spelet, trodde jag att jag skulle bli besviken. Döm om min förvåning när jag istället blev positivt överraskad, för låt mig nu sätta det i pränt svart på vitt; *Vietcong* är ett asadödsabra spel. Det tar ambitionen, detaljrikedomen och realismen från spel som *Operation Flashpoint* och *Hidden & Dangerous* och blandar det med smidigheten och filmkänslan från *Medal of Honor*. Resultatet blir ett mycket atmosfäriskt spel som är tillräckligt smidigt för att du ska kunna döda fiende efter fiende utan att bli uttråkad men samtidigt tillräckligt realistiskt och väldesignat för att dödandet inte ska kännas fånigt och omotiverat.

["Vietcong har en otrolig atmosfär"]

För den som gillar taktik över allt annat finns det djupare alternativ. För den som föredrar tanklöst mejande finns det också bättre alternativ. Men när du sakta smyger dig igenom ett träsk under en kolsvart natthimmel till ljudet av syrsornas monotona läten, väl medveten om att fienden skulle kunna stå en meter framför dig utan din vetskap, då är stämningen tillräckligt stark för att du för tillfället ska glömma alla andra spel i hela världen och bara anamma den rena spelglädje som *Vietcong* levererar. Illusion Softworks har gjort det igen och vi kan bara med stor glädje se på då ännu ett östeuropeiskt spel med enorm framgång hugger sig fram genom den stora, täta och snåriga speldjungeln (tusan, jag klarade det nästan!).

EMIL KRAFTLING

UTSLAG PCG

- \+ Underskøna miljöer
- \+ Atmosfärisk närvarokänsla
- \+ Smidigt
- \+ Väldesignat
- \+ Djungel!
- \- En del onödiga buggar

91%

Utsökt design från öst möter inbjudande smidighet från väst.

KOLLA ÄVEN IN...

Medal of Honor: Allied Assault PCG 62, 94% Ett mycket filmiskt spel med utmärkt ljud och mycket tyskar.
Half-Life: Opposing Force PCG 37, 86% En av världens bästa expansioner med trevligt spelupplägg.

Utvecklare Digital Anvil **Utgivare** Microsoft **Distributör** PAN Vision **Pris** Ca. 400 kr **Web** www.microsoft.com/games/freelancer **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav PIII 500, 128 Mb RAM, 3D-kort **PCG Rekommenderar** P4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, GeForce 3 eller bättre

GENRE: RYMDSIMULATOR

FREELANCER

Rymden är så stor, så stor, Lasse, Lasse liten.



Och så schpänner vi ut bröstet! Hgggn! Så att det schpricker, nästan!



Stadsplanerarna i framtiden har fattat det där med att bygga tjockbruna hus på höjden.







Fantasifulla installationer finns det gott om i *Freelancer*.

Det händer med några års mellanrum att någon spelutvecklare försöker ge sig i konkurrens med en av alla tiders största datorspelsklassiker, *Elite*. Jag minns några av dessa försök med ganska svala känslor, medan *Elite* och dess uppföljare fortfarande har hedersplatser på min hårddisk. Vad är det detta gamla fula spel har och hur står sig den senaste uppkomlingen, *Freelancer*, i konkurrensen?

> **"Universumet känns bebott och trovärdigt"**



Om ni har bråttom och måste springa till bussen, är det korta svaret "väldigt bra". Det är stort. Massivt, faktiskt, med en galax som spänner över nästan löjliga dimensioner. Handlingen som ligger inbäddad mellan uppdragen är en icke-linjär skönhet, kryddad och anrättad med lika delar pang-pang, fritt utforskande och ondskefulla rymdpirater med dunkla dagordningar. Skeppen är många och vackert formgivna, kompletta med mängder av teknikpryttlar att uppgradera lite hur som helst. Och allt i spelet känns generöst och väl tilltaget. Det enda som inte är stort nog är slagskeppen, som jag hade hoppats på skulle vara i klass med det i inledningen till *Det våras för rymden*, men som bara är ganska stora. Vilket är en gnällig detalj i sammanhanget, men ändå nog så störigt när *Freelancer 2* lagt ribban där den bör vara.

För alla er som inte spelat eller minns *Elite*, är det bakomliggande upplägget att ge spelaren ett litet skepp att börja med, en summa pengar att investera och ett gigantiskt universum att leka i. Du kan flyga omkring och utforska, bedriva handel eller prisjäga efter tycke och smak. Allt i syfte att tjäna mer pengar, uppgradera ditt skepp, skapa dig ett rykte, kunna åta dig svårare och svårare uppdrag osv. Det är förverkligandet av den ultimata sandlådan, där det är *dina* beslut som styr spelets handling. Sandlådan i det här fallet är en galax som befinner sig i anarkistiskt kaos, med brottssyndikat, prisjägare och skjutglad militärer som de mest tongivande medborgarna. Med andra ord himmelriket för en oberoende, stentvättad legosoldat utan moraliska skrupler i sin jakt efter personlig vinning.

Spelet börjar när din karaktär anländer till planeten Manhattan efter att ha fått sin hemmabas oblygt sönderskjuten av ljusskygga elakingar. Det är här du utrustas med ett skepp och lite pengar så du kan komma igång med din karriär igen. Om du vill försöka utkräva hämnd för din förstörda bas eller hellre kuska rymd & rike runt, är helt upp till dig. Oavsett vad du väljer stängs inga dörrar för dig och du kan hela tiden gå tillbaka och avancera handlingen efter eget mak. Handlingen i spelet är kanske lite

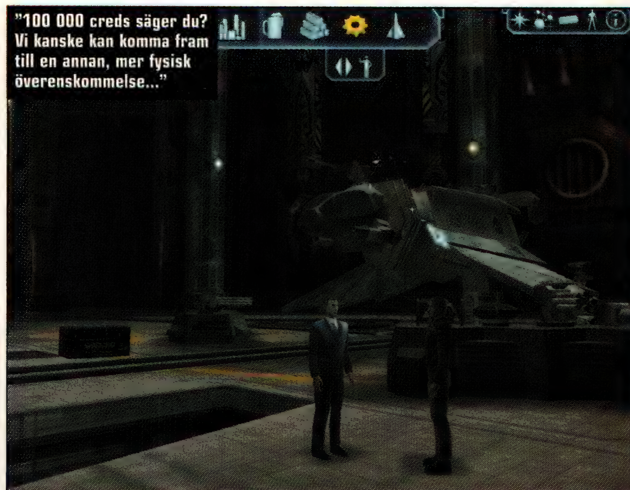


BLI ETT MED DIN ENERGI

Precis som i föregångaren *X-wing* är det viktigt att fördela energin rätt mellan motorn, vapnen och sköldarna. Maximal fördelning till sköldar och vapen gör ditt skepp långsamt, medan att plötsligt befinna sig i hetluften med motorn på max bara är att rekommendera om fienden har ett långsamt skepp.



Alla sådana här vyer får Bennet att gråta nostalgiskt över gamla *X-Wing: Alliance*.



"100 000 creds säger du? Vi kanske kan komma fram till en annan, mer fysisk överenskommelse..."









KOSMISKT

mer dominerande än jag sett i andra spel av den här typen, men aldrig påträngande och tvingande. Föreställ dig *GTA: Vice City* fast med rymdbyxor så har du nog en ungefärlig uppfattning om hur handling och frihet mixar.

Själva spelandet är uppdelat i två sektioner. Den ena när du besöker planeter och rymdbaser och den andra när du susar fram genom rymden i ditt skepp. Utanför skeppet styr du dina val via menyer och dialogalternativ. Du kan köpa ett nytt skepp, uppgradera det du redan har, sälja något du släpat på eller köpa något som du tror kan inbringa pengar någon annanstans. Eftersom ens startskepp är klent och vapen är dyra, är man i början av spelet hänvisad till att bedriva handel. Men genom kloka investeringar kan man snart börja äta sig uppdrag i de lokala barerna som leder en ut på okända stigar i den stora, mörka jymden.

När vi ändå pratar om rymden, tåls det att påpeka hur *levande* de har fått den att kännas. Vart du än åker pågår någon slags aktivitet och du kan alltid tjuvlyssna på andras radiotrafik efter ledtrådar till vad som händer i din omgivning. Emellanåt blir du bordad av polisen i sin jakt på olagliga handelsvaror. Då och då hamnar du i ett asteroidbälte som behöver forceras. Och ibland blir du naturligtvis överfallen av pirater. Men väldigt sällan känns det tomt och trist att segla runt i *Freelancer*, och summan av kardemumman är att universumet faktiskt känns bebott och trovärdigt. Det är klart att om man spelar tillräckligt länge kommer samma slumpmässiga händelse att utlösas flera gånger och nej, det ser inte lika bra ut som *Haegemonia*, men på det stora hela är jag tillfreds med utvecklarens insatts.

["Förverkligandet av den ultimata sandlådan"]

När det gäller flygandet så är detta musstyrt. Jag vet att genrepurister föredrar joystick men personligen tycker jag denna metod både är enkel och effektiv. Ju mer du leder musen från siktet i mitten, desto snabbare svänger skeppet. Det ger mindre actionkänsla men mycket mer precision, vilket passar mig perfekt. Stidssekvenserna i spelet är bland de mest njutbara jag upplevt, med missiler, bomber, energivapen och motåtgärder mot dessa. Har du tillräckligt med pengar kan du anställa folk som underlättar stridandet för dig, vilket kan vara bra om du tycker dessa element är för monotona.

Freelancer är ett genuint engagerande rymdäventyr, packat med intelligenta designval och vadderat med en bra historia. Skulle du mot förmodan tröttna på rymdens ensamhet, erbjuds du även möjlighet att starta upp en server och flyga runt med polare och utforska och lösa uppdrag tillsammans med dem; vilket tillför ny spelglädje även för någon som varvat spelet. *Freelancer* tillför tillräckligt många egna initiativ för att stå på egna ben, och den som gillar allt vad rymd heter gör ett stort misstag i att inte köpa detta spel. Och jag sa **köpa**, kom ihåg det nu kids.

ANDERS GUSTAVSSON

UTSLAG PCG

+ Gigantisk spelmiljö
+ Intuitiva kontroller
+ Icke-linjärt
+ Väloptimerat för sämre burkar
+ Feta explosioner
- Kan vara upprepande

87%

Ett av tidernas största rymdspel. Skål!

KOLLA ÄVEN IN...

Freespace 2 PCG 35, 92% Mer stridsorienterat om du är så lagd. Fortfarande väldigt bra.
I-War II: Edge of Chaos PCG 55, 74% Mer episkt rymdäventyr om du är beredd att stå ut med vissa problem.

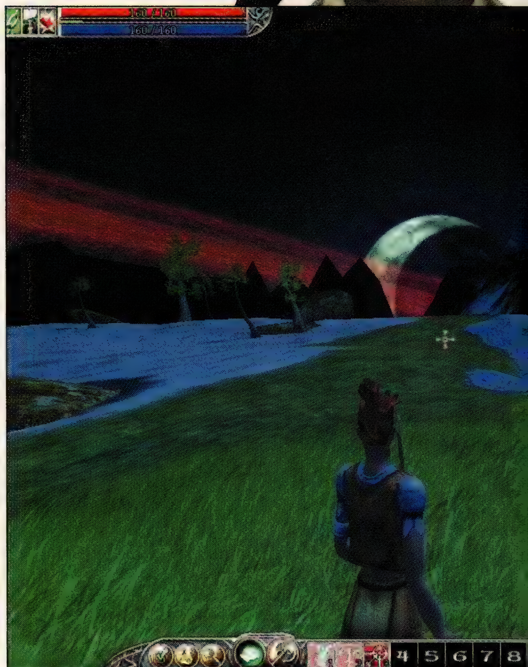
Utvecklare Turbine **Utgivare** Microsoft **Distributör** Microsoft **Pris** Ca. 400:- samt ca. 100:-/mån **Web** www.asheronscall2.com
Releasedatum Ute nu **Systemkrav** 733 Mhz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1 Ghz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-kort

GENRE: MMORPG

ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS

Microsoft utmanar bjässarna, som omväxling.


Lille Karls drake fastnade alltid i ett närbeläget träd.



När man sätter sig ner med ett nytt Massivt Online Multiplayer-rollspel numera väntar man sig för det mesta en ordentligt krälande buggfest, trasiga servrar, gnällande spelare och massor av utelämnade funktioner. Den som har sådana förväntningar på *Asheron's Call 2* lär dock bli grovt besviken, det är inte buggar det här spelet har problem med. Följ med på en fotvandring genom Dereth så ska vi utforska vad Microsofts senaste har att erbjuda.

Vi börjar med att skapa en karaktär. Ni må kalla mig nördig (och det gör ni, det vet jag), men jag tycker faktiskt att det är perverst kul att sitta och leka med alla små anletsdrag, klädfärger och liknande, och här blir man inte besviken i *AC 2*. Du kan ställa in höjd och bredd (!) på din spelarkaraktär, och välja mellan tre olika raser. Människorna är förstås den vanliga vaniljsmaken, inget särskilt med dem. De kan utan större problem bli både krigare och magiker, även om skillnaden inte är så stor som man kan tro i detta spel – mer om det senare.

Tumeroks är en ras som kanske bäst beskrivs som en korsning mellan ödlor och katter. De ser lite märkliga ut när de rör sig, men de är enligt den beskrivande texten extremt smidiga och har nära kontakt med andar och övernaturliga väsen. De är alltså ypperligt lämpade att använda lätta vapen eller magi, och är ena jäklar på att lira

["Mer nybörjarvänligt får man leta efter"]

trumma. De har oftast klara hud- eller pälsfärger från rött till lila.

Till sist har vi Lugians, som ser ut som stora oxar, komplett med olikformade horn och en imponerande skäggväxt. Tänk er en klassisk fantasydvärg med någon extra meter längd så har ni ungefär rätt bild framför er. De är stora och klumpiga, och föredrar att använda vapen med rejäl tyngd och räckvidd, och som ni kan föreställa er lämpar de sig utmärkt som krigare. Eller magiker.

Nu tänkte jag passa på att gnälla lite över det faktum att de tre raser som man kan välja mellan när man skapar en karaktär är aningen för lika. Visst har de helt olika utseende, rör sig olika och kan inte använda varandras vapen eller kläder, men när man tittar på karaktärens utveckling, styrka och snabbhet är de identiska. Det hela mildras lite av att de har olika färdigheter och olika "yrken" senare i spelet, men lite mer särart hade varit kul att se.

Nåja, vi fortsätter väl med vårt karaktärsskapande. När vi så valt ras och utseende är det snabbt dags att kasta sig in i spelet. Inget larv med massor av siffror att justera, färdigheter att välja och prylar att köpa, utan här kör vi helt enkelt igång och kastas omedelbart in i en ljusblå tunnel som på ett sjösjukeinducerande vis slingrar sig genom tomma rymden. Man inser snart att det är på detta vis man teleporterar mellan olika områden i spelet, och det är ett smidigt sätt att dölja den relativt lilla laddning av data som förekommer när man byter område.

Det finns en tutorial, och denna måste man – vilket jag insåg med ett plågat stön när jag skapade min andra karaktär, av fem möjliga – genomgå varje gång man skapar en ny hjälte och introducerar honom eller henne i världen. Det börjar dramatiskt med att en tränare berättar att själva träningsgrottorna är under attack, men i praktiken är det lite lugnare än så. Du vandrar runt och klickar på olika stenpelare, och i tur och ordning lär de dig de vikti-


Temptation Island drar till sig fulare och fulare tävlande.

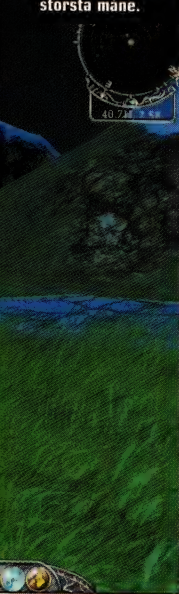


JAM SESSION I DERETH

Jag stötte på en vänlig själ utrustad med en gitarr av något slag. Själv hade jag en luta, och vi beslöt oss för att utforska *AC 2*:s suveräna musiksystem. Det finns 10 olika musiksnuttar som alla är synkroniserade för att passa ihop och utgöra ett slags harmoni. Spelare använder det instrument de har i händerna, eller hummar och imiterar trummor, och det hela låter faktiskt ganska bra, inte minst om man är några stycken. Dessutom är det nog ett av de bästa sätten att skapa kontakt mellan spelare jag någonsin sett i ett rollspel. En eloge för det, Turbine.



Vi beslutade oss för att kalla bandet för "Skalbaggarna" efter de djur vi snott instrumenten av.



Dereth har såväl ringar som universums garanterat största måne.







Klanens namn blev ett enhälligt framröstat "Dumskallarnas Sammansvärjning."



gaste delarna i spelet. Det är förmodligen helt omöjligt att inte lära sig hur man gör för att röra sig och anfalla saker på mindre än fem minuter, inklusive kisspaus.

Efter att ha hittat några fiender, de inte så imponerande Drudges som tjänstgör som vättar och orcher i denna värld beroende på ålder, och slagit ihjäl dem fullgör man sitt första uppdrag, att hitta ett vapen från en av dessa ynkliga varelser. Därefter introduceras färdighetssystemet, och det är här *Asheron's Call 2* börjar bli verkligt intressant, för att inte säga originellt. Till att börja med finns det bara tre grundegenskaper, hälsa och någon slags kombination av psykisk kraft och uthållighet, Fortitude. Dessa två ser du på skärmen, men den tredje – Vitae – syns inte. Den spelar däremot en viss roll när du dör eftersom den då sjunker och påverkar dina färdigheter, och sjunker den för lågt kan du få stora problem tills du lyckas få upp den igen genom att samla erfarenhet. Dock är den ganska lätt att få upp i början, men blir svårare allt eftersom du stiger i nivåerna.

Färdigheterna presenteras i ett elegant och smidigt "träd" där du enkelt kan se vilka färdigheter du måste träna upp för att kunna ta dig vidare uppåt till nästa nivå. Vid sidan av dessa finns också lärlingskap, mästarskap och så vidare i fyra-fem olika nivåer, som när de tränats upp ökar dina chanser att använda de vanliga färdigheterna, och som även ökar den skada du gör när du slåss. Dessutom kan du inte bli hur bra som helst på dessa utan att begränsa dig, blir du stormästare i att slåss med svärd kan du helt enkelt inte träna upp ditt bågskytte till några högre nivåer. Ett enkelt system som i praktiken ger specialiserade klasser, utan att några sådana formellt finns i spelet.

Att träna är så enkelt som att klicka på en liten pil när du har tillräckligt många erfarenhetspoäng för att öka en färdighet. Jo, du läste rätt, erfarenhetspoängen finns kvar, och med dem det långtråkiga monsterbankandet för att gå upp ännu en nivå, även om *Asheron's Call 2* åtminstone försöker göra det mindre trist med massor av uppdrag och liknande. Med färdighetssystem kommer också ett slags yrkessystem, om man vill kalla det så. Du kan inte välja något färdigt yrke, utan har istället till en början obegränsad möjlighet att träna vilka färdigheter du vill.

När du sedan når en viss nivå kan du börja träna färdigheter från "sidoträd" som till exempel Ranger för människor, som i sådana fall blir en slags mångsidig utbygdsjägare och krigare, eller några olika magiska specialitéer som låter dig fördjupa dig inom ett specifikt område, men givetvis då på bekostnad av andra färdigheter. På det här sättet kan man till exempel med tiden skapa en mäktig närstridskrigare eller bågskytt, eller varför inte en kraftfull magiker som specialiserat sig på helande besvärjelser? Skulle du senare ångra dina specialiseringar kan du ta bort färdigheter, men det tar lite tid innan du får

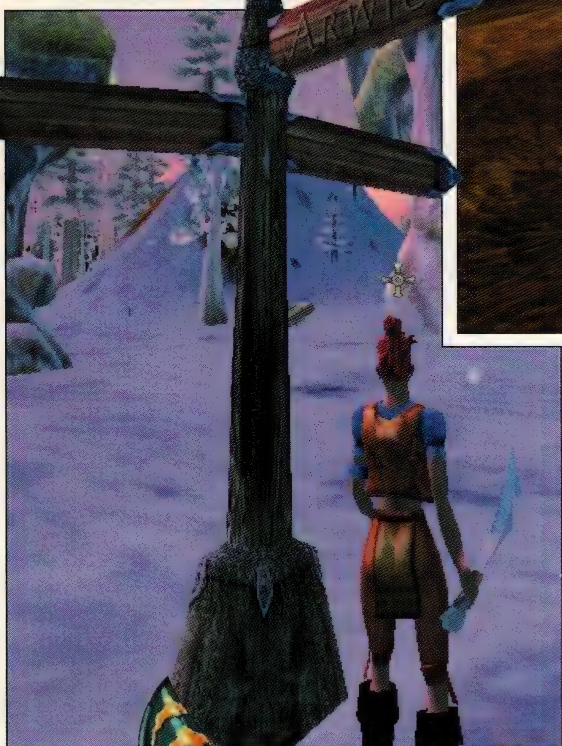
HALVFRÄSCHT







Väl nedkommen i gångarna gruvade hon sig för den kommande striden.









tillbaka all den erfarenhet du lagt ner på dem.

Några yrken finns det som sagt inte, så du kan friskt kombinera dessa specialiseringar för att skapa precis den unika person du vill vara i spelet, men det är som alltid i ett rollspel en balansgång mellan de olika förmågorna och färdigheterna. Ingen kan vara bäst på allt, men du kan vara ganska bra på väldigt många saker i *Asheron's Call 2*. Tyvärr leder ju detta poängsamlande till att spelet – precis som alla andra liknande spel på marknaden idag – blir något av en singleplayer-upplevelse där man kutar runt i markerna och slaktar monster efter monster tills man når nästa nivå.

Några försök har gjorts att undvika detta – du kan till exempel gå ihop med andra spelare upp till 10 nivåer högre eller lägre än dig, och ni får då samma erfarenhet men kan slå ihjäl betydligt större och intressantare monster – men det är ändå tråkigt att man inte har försökt göra något nytt här.

Visst finns det annat än monsterslakt, till exempel det avancerade Crafting-systemet, där alla kan bli mer eller mindre fingerfärdiga hantverkare och framställa sina egna vapen, rustningar och kläder. Även detta kräver dock mycket monsterslakt, eftersom det är det lättaste sättet att få tag på råvaror.

Nåväl, vi fortsätter på vår färd. Efter att ha lärt oss allt man kan behöva veta om hur man klarar sig i den stora världen utanför grottan går vi så ut i solljuset för att se vad som finns att se häromkring. Det första som slår en när man kommer ut ur träningssessionen är att grafiken inte går av för hackor. Storslagna landskap sträcker sig så långt ögat når, och grafikmotorn – the Turbine Engine – använder sig av de senaste finesserna så långt det går. Du kan skala ner grafiken ganska kraftigt, men kör du med allt på max får du en storartad grafisk upplevelse, frånsett karaktärsanimationerna som oftast är lite stela och docklika.

Solen går upp och ner, och på natten sträcker sig ett brett band av stjärnor över himlen som lyser upp din väg. Du vandrar över vidsträcka slätter av snö och is, och dina fotsteg knarrar på det där hemtrevliga sättet som bara riktigt fin snö kan ge, medan fåglar tjattrar och sjunger bland träden och svamparna. Just svampar verkar vara en väldigt populär växt i Dereth, då flera enorma varianter trängs med träden i skogarna. Man undrar ju onekligen vad utvecklarna rökte när de designade dessa mycel-giganter. Ljus- och ljudeffekter gör det hur som helst till en mäktig upplevelse att bara vandra runt på denna bildsköna planet och njuta av utsikten. Skulle du bli trött i fötterna kan du alltid teleportera dig dit du ska.

Transporter i Dereth är rätt enkla så här i början. De flesta ställen tar du dig enklast till genom att helt enkelt ta till apostlahästarna – gå. Skulle du ha turen att hitta en portal kan du teleportera dig till var den nu går, och alla kontinenter har en "ringväg" som beskriver en cirkel via de största bosättningarna, även om de allra största knappast skulle klassas ens som en by i modern mening. Det finns nämligen inga stora städer, vilket förklaras i storyn.

["Du kan friskt kombinera för att skapa precis den unika person du vill vara"]

För länge sedan (under den tid som det första *Asheron's Call* utspelade sig i) levde människor och djur i harmoni, eller åtminstone sida vid sida, i Dereth. En ond magiker (Finns det någon slags uthyrningsbyrå för sådana? Magepower? De dyker ju upp i stora buntar i vartenda rollspel.) kallade dock ner demoner och annat otäckt från himlen, eller någonstans i närheten, och drev människor, Lugians och Tumeroks ned i djupa


Här har ni en nyhet: En kvinna med kläder på i ett rollspel.


Nylund fattade som vanligt precis ingenting av handlingen.




Skåda den magiska tunnelbanan. Lite renare än i Stockholm.





grottor där de gömde sig medan de onda slet världen ovan dem i stycken. Så småningom tröttnade dock de sistnämnda och åkte och köpte pizza eller något, varefter landets gamla befolkning åter kom ut i dagsljuset.

Storyn är alltså den gamla vanliga, med den originella skruven att landet inte varit befolkat förrän nu. Du och de andra som spelar online är den första generationen som kommer ut ur grottorna, och ni måste tillsammans bygga upp civilisationen igen – även om det tyvärr oftast sker genom att spruta ur sig hantverksföremål eller slakta råttor och skalbaggar.

Turbine för fram denna story genom en serie episoder, ungefär en i månaden, och dessa kan påverkas av spelarna till viss del. När jag spelade spelet var de flesta utposter och städer fortfarande jämnade med marken, även om några få hade börjat återuppbyggas, och vägskyltarna var rivna eller saknade text helt enkelt därför att det inte fanns något liv i andra änden av vägen. Allt eftersom spelet fortgår kommer sedan landet att byggas upp omkring, och med hjälp av, spelarna, vilket om det fungerar torde borga för ett ganska involverande äventyr.

I sitt nuvarande skick har tyvärr spelet en lite för övertygande känsla av ödslighet. Jag spelade förstås på den nya europeiska servern, och under en helgs intensivt spelande mötte jag faktiskt inte speciellt många människor (eller Lugians, eller Tumeroks). De jag träffade på stod ofta och spottade ur sig billigt hantverk vid bysmedjan, vilken höjer hantverksskickligheten i ett försök att fokusera sådant till städerna. När någon sade något var det oftast en bön om pengar eller föremål, vilket dock känns mer motiverat i *AC 2* än i andra spel på grund av det unika handelssystemet.

Handel i spelet äger nämligen inte rum mellan spelaren och datoriserade butiker, som är sed i genren, utan istället enbart mellan spelarna. Du kan inte köpa hälsodrycker på apoteket, utan du måste antingen hitta dem på ihjälslagna monster, blanda ihop dem själv (vilket kräver recept och råvaror från ihjälslagna monster) eller köpa dem av andra spelare (vilket kräver pengar från ihjälslagna monster).

Fördelen med detta system är att när du väl slagit ihjäl dina första tjugo skalbaggar har du förmodligen en hyfsad uppsättning pansar, ett bra vapen, några nycklar och kanske en luta eller två. Nackdelen är förstås att det är extremt svårt att skaffa något man vill ha, om man inte lär sig tillverka det själv, samt att man vad man än ska företa sig måste gå ut och banka mängder av monster innan man kommer igång.

Asheron's Call 2 har en originell story, ett intressant och utvecklat klasslöst system med specialiseringar och ett fungerande om än tråkigt stridssystem (klicka på monster, klicka på specialattacker, sno prylar från dött monster om du överlever). Uppdragen man får är roliga och fungerar mycket väl, och det är extremt lätt att komma igång. Dessutom är hantverk en viktig del av spelet, vilket känns kul, men man tvingas ändå bli en krigare om man ska kunna få någonting gjort, vilket inte känns lika kul.

Med all den potential det här spelet har känns det trist att behöva säga det, men *AC 2* är inte så fräscht som jag hoppats på. Är du ny i genren och letar efter att bra fantasyspel att börja med har du nog kommit helt rätt, ty något som mer är nybörjarvänligt får man leta efter. De som hoppas på nästa stora MMORPG-revolution får dock tyvärr vänta ett tag till. Jag hade bitvis ganska kul, men frågan är om det räcker för att få någon att fastna?

MATS NYLUND

UTSLAG **PCG**

- + Otroligt vackert
- + Originell story
- + Lysande färdigheter
- + Mycket lättlärt
- - Lite väl avfolkat
- - Vi har sett det förut

74%

Utmärkt MMORPG som dock brister en smula i originalitet.

KOLLA ÄVEN IN...

Everquest PCG 55, 92% Det första 3D-rollspelet online. Känns kanske lite gammalt idag.
Anarchy Online PCG 31, 85% Fräsch miljö och snygg grafik, men samma gamla spelsystem omigen.

Utvecklare The Collective **Utgivare** Activision **Distributör** PAN Vision **Pris** Ca. 450:- **Web** www.The Collective.com/products/indiana **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 733 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-kort

GENRE: ACTION

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

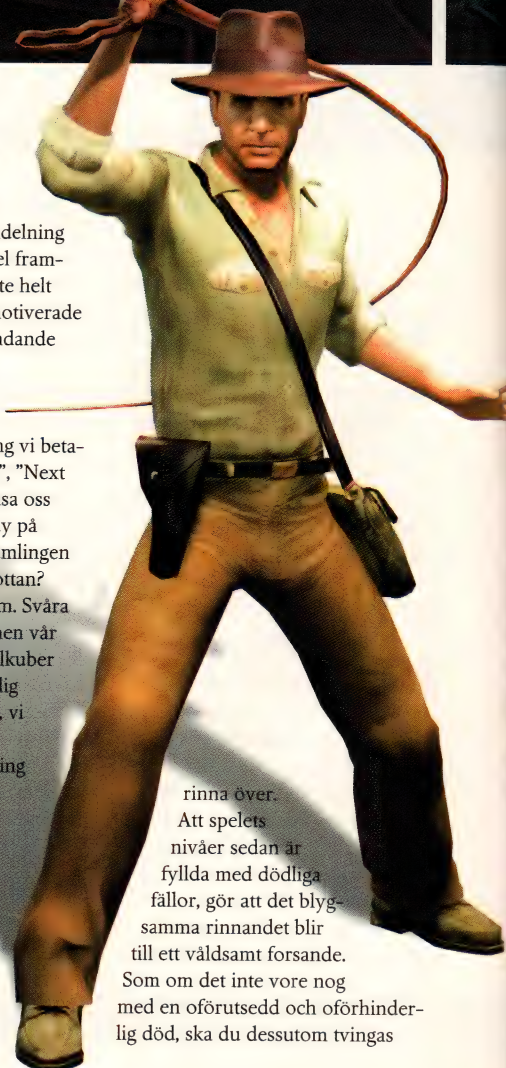
Indy har helt klart åldrats, men piskan är rapp och skinkorna röda.







I det här läget känns knytnävarna mindre aktuella.



Glöm livets trivialiteter för en stund och lev dig in i rollen som storfräsarproducent på ett rikt spelhus. Du brer ut dig på ett lyxigt kontor, blåser cigarrök på en omgivning du föraktar och sluddrar fram några ord då och då, som en underbetald sekreterare plikttroget antecknar. Den här gången står det The Collective på byggnaden du sitter i, och ledningen har efterfrågat ett nytt Indiana Jones-spel. En enkel match för den som behärskar sina stereotyper:

"Vi snackar förlorade civilisationer och brun läderjacka. Piskor, rostiga metallkedjor och perverterade nazister hör till. Gravar, plundringståg och faror nere i djupet likaså."

GROTTIGT

Emperor's Tomb kretsar kring myten om den kinesiska Manchudynastin. En Indy årgång 35 tar upp jakten på mera information och det klassiska följetåget av nazister och diverse underrättelseagenter blir han inte av med i första taget. Konspirationer och svek är lika givna ingredienser i George Lucas franchise som både piskan och hatten. Det kännetecknande tredjepersonsperspektivet innebär stundvis kameraproblem, men det är alltid skönt att veta vad som finns bakom ens axel.

"Varför chansa med något nytt? Folk har sett filmerna och vill se Indy just så. Miljöpartiet har rätt – återvinning är att föredra, oavsett vad de nya rönen säger. Vi vill inte göra någon besviken."

Och mycket riktigt har filmerna varit mera än inspiration. Djungeltemplet, bergsslottet och den österländska basaren skriker inte direkt av nyskapande. The Collective lånar också filmernas lättsamma stämning; oneliners står som spön i backen och den klassiska relikfetischismen får existera i all sin vimsighet. Dessvärre känns försöken till humor som en krystad exercis och vimsandet kommer till skott alldeles för tidigt.

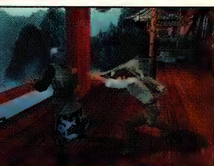
"Nivåindelning är ett måste i den här typen av spel. Det är omöjligt att klara av hoppen mellan olika miljöer annars. Sa du 'välgjorda övergångar'? Prioriteringar, min vän. Hur bra tror du Ericsson fungerat utan årsbonusar och mångmiljonlöner? En välgödd topp har egoistiska incitament för att förbli välgödd. Naturligt."

Att se fullfjädrad nivåindelning i ett så handlingsdrivet spel frambringar en antik känsla, inte helt opassande spelmiljön. Omotiverade laddningsskärmar är avtändande i sig, men ändå avsevärt mindre stötande än menyspelandet. Var det inte skön gravplundring vi betalade för? "Start", "Loading", "Next Level", försöker någon blåsa oss på konfekten? Tryckte Indy på "Next Level" innan stenbumlingen drev honom ur djungelgrottan?

"Speltiden är ett problem. Svåra fiender fungerar förstås, men vår yngre målgrupp bland spelkuber och boxar måste ges en ärlig chans att ta sig vidare. Nej, vi tar helt enkelt och skippar snabbfunktioner för sparning och laddning. Vi har lätt 20 procent mera speltid."

Det är faktiskt inte enbart cynism, utan spartrasslet är en oönskad realitet i Indys senaste. När spelupplevelsen i övrigt är så menydriven blir sparproblemet droppen som får bägaren att rinna över.

Att spelets nivåer sedan är fyllda med dödliga fällor, gör att det blygsamma rinnandet blir till ett våldsamt forsande. Som om det inte vore nog med en oförutsedd och oförhinderlig död, ska du dessutom tvingas

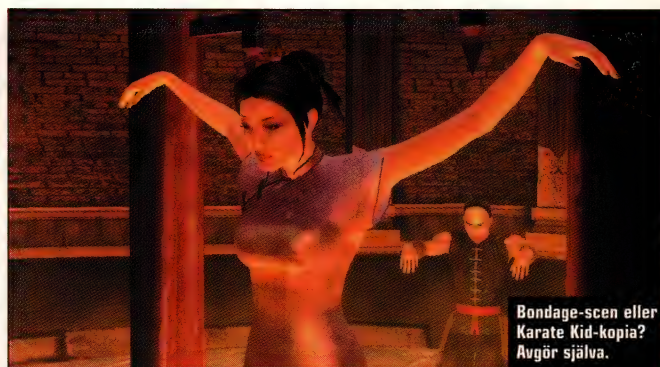






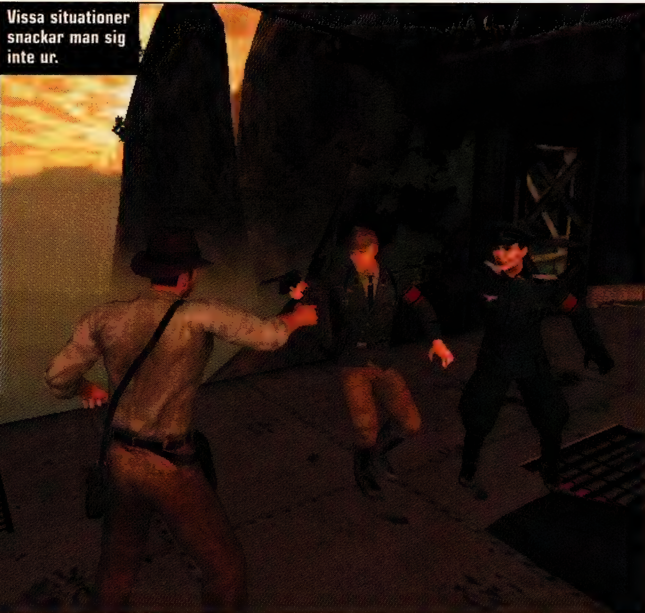
LUCASARTS VIA KOLLEKTIVET

The Emperor's Tomb kan tyckas vara en traditionell LucasArts-titel, men i själva verket har utvecklarna The Collective, som vi minns från det mediokra Buffy the Vampire Slayer till Xbox, stått för en stor del av krutet. Om samarbetet fungerar sämre här, har vi åtminstone att se fram emot det man låter Bioware och Sony Verant göra av Star Wars-licensen.

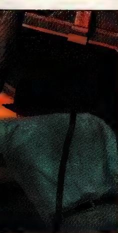


Bondage-scen eller Karate Kid-kopia? Avgör själva.

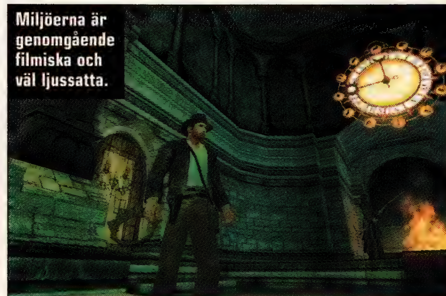




Vissa situationer snackar man sig inte ur.







Miljöerna är genomgående filmiska och väl ljussatta.

minnas ditt nederlag med en förnedrande Via Dolorosa från ditt senaste spartillfälle.

Om fällor är svåra att tampas med, kan det motsatta sägas om fienderna du möter. Förvisso är det intressant och variationsrikt, men det som på ytan ser ut som strategi och lagtänkande, visar sig vara korkade förutbestämda rörelser. Du ser en nazist som backar för att ta skydd. "Det är väl bra?" tänker du. Jo, tveklöst är det bra i teorin, men rörelsen är så ritualmässig att den enkelt kan avvärjas. Du lunkar helt enkelt fram till fienden i fråga medan han fullföljer sin rörelse, för att sedan problemfritt sätta honom ur spel.

"Inkomsterna står i fokus, men att bli ovän med journalisterna är inte bra. Mutfester, gratis flygbiljetter och gåvor är Lucas Films gebit. Vi tänker eget, men inte nödvändigtvis stort. Näe, vi får inte överarbeta geniknölarna på ett enstaka spel. Låt oss fixa till fajtandet, så att pressen får något bra att skriva om."

The Collective sade bra fajtande och det blevo bra fajtande. I *Emperor's Tomb* knockar du dina fiender med rappa knytnävsslag och med okända såväl som kända tillhyggen. Piskan har fler klassiska användningsområden än de sadistiska, som exempelvis graciös avväpning. Improviserad strid är viktigt – spadar, stolar, tomglas och även bord kan sänka olyckliga antagonister. Var inte rädd för att bara använda nävarna heller. Få saker är så tillfredsställande som att greppa slagen på en fiendes skjorta, att trycka upp honom mot en vägg, lite lekfullt slänga omkring kroppen, för att slutligen kasta stackaren utför ett stup till ljudet av ett utdraget "Aieee!".

> **"Spadar, stolar, tomglas och även bord kan sänka olyckliga antagonister"**

"Vi är på god väg här, men någonting fattas. Bah, hur kunde jag vara så dum? John Williams – honom gillar vi. Filmvärlden plöjer ju med sina Zimmer-themes, och jag förstår inte varför vi ska vara sämre. Här har vi också erfarenhet nog att göra något riktigt bra, enkelt."

Musiken är följsam och insmickrande, precis som Williams alltid gjort den och precis som den ska vara i ett Indiana Jones-spel. Att ta sig förbi hinder och besegra bovar låter inte bara genom passande ljudeffekter, utan framstegen markeras också med små höjdpunkter i musiken. I sann matinéäventyrsanda är "thwocksarna" vid slagsmål och övertydligheterna i andra ljudeffekter så medvetna att vi omöjligt kan vara kritiska. Helt blinda för nostalgivärden är vi inte.

"Är det inte dags att pallra sig hemåt snart? Jag tar några sista detaljer. Eftersom vi snackar multiplattform vore det synd att överarbeta kontrollschemat på något håll. Den gyllene medelvägen. Anamma samma hållning i alla frågor. Varken för mycket eller för lite."

Presentationen präglas genomgående av ambitionen att följa medelvägen. Kontrollerna till PC:n är klumpiga, särskilt när det blir stressigt, och det finns en given potential för bättring. Men potential är inte detsamma som förverkligad sådan. LucasArts tillsammans med The Collective kan sin polish rätt bra egentligen, men här ror man bara i land säkra kort som musiken. Fajtandet är ett kul inslag, men även här drar små detaljer ner helhetsintrycket. Några månaders finslipning och ett nivåindelningssystem mindre hade gjort underverk. En grafikmotor som förstår varför vi gillar Indys smutsiga jacka och hans grova kanter är en klen tröst.

"Se till att utvecklarna får höra synpunkterna snarast. Deadline på slutprodukten om en månad. Varför utveckla ett spel i två år, istället för tjugo spel på samma tid? Butikerna tar inte betalt för upplevelsen, utan per såld box. Min idé vinner med enkel matematik. Inte undra på att jag är chef." TIM EDWARDS

UTSLAG PCG

+ Slagsmål är kul
+ Pampigt, Williams!
- Varför ingen polish?
- Ogenomtänkt nivådesign
- Nivåindelning
- Ingen äkta charm

66%

Producenten löser in en fet check och vi låter honom gå – denna gång.

KOLLA ÄVEN IN...

Indiana Jones and the Infernal Machine PCG 36, 87% Tiden har tagit ut sin rätt på detta utmärkta äventyr.
Tomb Raider II PCG 14, 94% Lara i högform, från tiden då Core förknippades med annat än sellout.

Utvecklare Quicksilver **Utgivare** Infogrames **Distributör** Infogrames **Pris** Ca. 400:- **Web** www.moo3.com **Releasedatum** Ute nu **Systemkrav** 300 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 500 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort

GENRE: STRATEGI

MASTER OF ORION III

Strategi och taktik i ljuv – men ful – förening.



Ledare är en detalj, men kan ge dig viktiga fördelar om du lockar rätt personer.



Trilarians är ett slags fisködlor med mycket märkliga parningsvanor.

FULLPACKAT

Låt mig bara få klargöra en sak innan jag sparkar igång den här recensionen. Som ni lätt kan se av bilderna på denna sida är inte *Master of Orion III* ett spel som lever på flashig grafik och de senaste 3D-funktionerna. Spelet framställs för all del inte som något grafiskt under, utan lever mer på spelglädje och intelligenta motståndare, förutom kanske då i multiplayer. Men räcker det? Det ska vi reda ut nedan.

Okej, jag ska medge att första gången jag startade spelet var jag mer än en aning skeptisk. Efter att ha spelat det suveräna *Master of Orion II*, som var extremt lätt att lära och ändå såg ganska bra ut kändes det här närmast som ett nerköp. Grafiken var nätt och jämnt i klass med föregångaren (och i rymdstriderna är den rentav sämre, eller åtminstone annorlunda) och den överväldigande mängden information var till en början helt obegriplig och verkade svår att få fram. Man fick också lätt en känsla av att man egentligen inte behövde göra något, att det bara var att klicka fram omgång efter omgång och se hur ens datorstyrda guvernörer byggde upp ett mäktigt imperium på egen hand.

Det kändes nästan som om utvecklarna Quicksilver ville åstadkomma ett eldprov för alla de som ständigt kan ses i diskussionsgrupper nätet över, där de självbelåtet bräker något om att "grafik är helt oviktigt, det är spelvärdet som är det viktigaste för mig." I det här spelet är detta inte bara tomma floskler, *MOO3* satsar nästan helt på ett avancerat spel, och grafiken kommer i andra hand. Här har vi dock det paradoxala med *MOO3* – det spelar ingen roll att det är fult, eller att man har högvis med information att tillgodogöra sig varje omgång, Quicksilver har helt enkelt lyckats göra ett så pass bra strategispel att grafiken inte är så viktig. Den mentala överbelastning som infinner sig vid första anblicken går också snabbt över, inte minst om man läser manualen, som för omväxlings skull är en betryggande tjock lunta som går igenom varje del av gränssnittet bit för bit och dessutom förklarar Orion-sektorns historia från dess forntid, via de två tidigare spelen och slutligen visar varför det gick som det gick och varför spelarens situation är som den är.

Även utan att läsa manualen kan man faktiskt komma in i spelet ganska snabbt, speciellt om man är en van strategispelare eller har spelat *MOO2* någon längre stund. Grundvyn är en stjärnkarta där du ser galaxen i en platt vy. Detta är i själva verket en 3D-karta, men upplagd så att alla planeter kan ses från ovan för att det ska vara lättare att navigera. Visst kan man rotera och zooma den av hjärtans lust, men det är i praktiken helt onödigt då man bara blir förvirrad av det. Faktum är att zoomen är ett obegripligt tillägg, då all form av information försvinner från kartan redan på den näst lägsta zoomnivån, så allt utom den mest inzoomade vyn är oandvändbart.

Från denna stjärnkarta sköter du sedan ditt imperium i precis så mycket eller så lite detalj du vill. En serie knappar längst ner på skärmen ger dig tillgång till överväldigande mängder information och olika möjligheter till diplomati, ekonomiska kalkyler, produktion och vetenskap. Det som gör att *MOO3* ändå är så spelbart – trots den osannolika mängd data som skyfflas runt framför dina ögon varje omgång – är det sätt på vilket man har automatiserat det hela. Varje planet har en egen AI-person som styr och ställer, och som oftast fattar ganska bra beslut.

Skulle du vilja pilla med varje liten detalj i varje koloni så kan du göra detta, och om du vill kan du helt stänga av en planets AI-skötsel för att justera skatter, forskning och produktion manuellt. Vill man bara påverka en kolonis produktion tillfälligt kan man manipulera de olika värdena, till exempel för att öronmärka en större del av planetens resurser för militär produktion eller forskning i några omgångar för att få det där skeppet/teknologin man vill ha. Under de närmaste 10-20 omgångarna tar då AI:n sakta över och justerar nivåerna tills de uppnår en lämplig balans igen.

Ett annat sätt att påverka dina styresmän är att skapa en policy som gäller för en viss typ av planet, alla planeter, eller helt enkelt en individuell planet. Dessa policies låter dig bestämma första-, andra- och tredjeprioriteringarna när det gäller produktion och ekonomi, så att dina guvernörer på planeter med bra jordmån i första hand koncentrerar sig på att producera mat och så vidare. Detta funkar mycket bra när man börjar få ett stort imperium och inte vill pilla med varje koloni hela tiden. Liknande policyvarianter finns i enklare form för hela ditt imperium, och där kan du till exempel lätt ställa in om slavarbete ska vara tillåtet och hur mycket du förtrycker ditt folk.

På det här sättet leder du alltså ditt folk, och du kan hela tiden gå in och manipulera precis så mycket du vill, medan AI:n sköter det hela på ett tillfredsställande sätt om du vill köra på automatik. Ibland känns det nästan mer som en politisk än en militär simulation, och när man väl lär sig vad varje skärm i spelet gör går det snabbt och enkelt att hitta den information man vill ha. Dessutom styr du förstås ditt imperiums handel och diplomatiska förbindelser, samt skapar flottor och styr dem i strider om territorium utanför dina gränser.

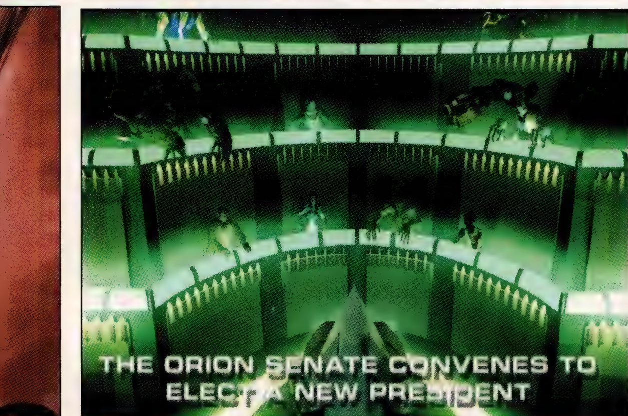
Handel och diplomati är givetvis en smula förenklat, men man har



Det ser rörigt ut, men funkar i praktiken överraskande bra.


Stjärnkartan med ett och annat namn en gammal gamer känner igen.

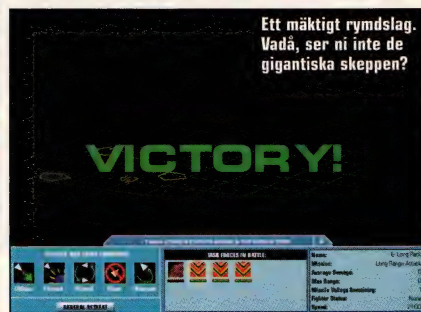




MULTI DÅ?

Vi vet att ni inte gillar att vi sällan nämner multiplayerfunktionerna när vi recenserar spel. Tyvärr är det ofta så att vi inte hinner prova denna del då ingen annan har spelet när vi recenserar det innan release, och så är även fallet med *MOO3*. Jag kan dock rapportera att Quicksilver ansträngt sig för att göra detta turordningsbaserade spel smidigt även i multi, med en timer som bestämmer hur lång tid du får på dig för varje drag, och en gräns för hur många strider en spelare personligen kan leda. Förmodligen blir det här spelet helt suveränt i multiplayer, åtminstone för den tänkande strategen. Med en tidsgräns på en minut per drag (vilket är minimum) kan det garanterat bli nog så hetsigt också.


Så här ser det ut om du zoomar ut kartan. Inte till någon större hjälp.



Ett mäktigt rymdslag. Vadå, ser ni inte de gigantiska skeppen?

ändå en mängd möjligheter. Du kan till exempel ingå allianser, utbyta teknologi, upprätta samarbetsavtal inom ekonomi, forskning och utforskning och förstås förklara krig eller ställa omöjliga krav. Detta sköts på en skärm där du ser motpartens diplomat animerat förklara sin

> **"Master of Orion III är ett lysande spel i sin genre"**

ståndpunkt på sitt eget språk, och under det får du dina tolkars bästa förklaring. När du skickar ett meddelande som svar kan du ställa in hur det ska sägas, allt från mesigt bedjande till argt krävande, och detta kan ha stor effekt på hur andra raser ser på dina erbjudanden.

Skulle det gå så långt att du måste slåss, vilket inträffar ganska ofta om du spelar som en mindre omtyckt ras, är utgången av striderna direkt beroende av hur bra du skött dig strategiskt. Om du har hållit dig uppdaterad teknologiskt och byggt nya skepp efter hand kan det gå ganska bra, även om din egen taktiska skicklighet givetvis också spelar in. Eller inte. Du kan nämligen välja att överlåta striderna helt till AI:n, och om du tänder på sådant kan du även titta på medan de datoriserade befälhavarna strider.

Striderna utkämpas till skillnad från resten av spelet i realtid, och är helt i 3D. Här snackar vi dock om en 3D som utan problem hade platsat på en Atari när det begav sig, det finns inte mycket att se rent grafiskt. Ljuden känns också lite klena, även om musiken är bra. Det som faktiskt fungerar är överblicken över slaget, och de kommandon som finns är få och lätta att komma ihåg. I princip kan du sköta ett helt slag genom att klicka på dina enheter och sedan klicka på det de ska anfalla.

Problemet med dessa rymdstrider är realtidselementet. Quicksilver lovade tidigt att de skulle bli långsamma och majestätiska för att man lätt skulle hinna med allting, men det tycker jag inte riktigt att man lyckats med. När det blir stora slag med många flottor i rörelse är det lätt att man ignorerar delar av striden och ibland förlorar på grund av för dålig överblick. Någon taktik är det heller inte fråga om i början, men mot slutet av en spelomgång har man faktiskt nytta av att tänka ut vad varje flotta ska göra och sedan sköta dem på rätt sätt i striderna.

Missilkryssare och hangarskepp hålls lämpligen längst bak, och spanare och närstridsskepp bör vara snabba och ha bra sensorer så att de kan hitta fienden och ta sig an honom i närstrid. Det blir mer spännande än vad det ser ut på bilderna – det behövs ju trots allt inte något *Homeworld* för att åstadkomma svettiga handflator – men jag hade personligen inte haft något emot lite mer grafiska detaljer.

Sammanfattningsvis måste jag säga att *Master of Orion III* är ett lysande spel i sin genre. Om man avsätter några timmar till att lära sig gränssnittet, och kan stå ut med den grovhuggna grafiken, då är detta strategispel när det är som allra bäst.

MATS NYLUND

UTSLAG — PCG

- \+ Djup rymdstrategi
- \+ Trovärdig AI
- \+ Styr det du vill
- \+ Episka musikstycken
- \- Knepigt i början
- \- Kanonful grafik

79%

Väl genomtänkt strategispel med utseendet mot sig.

KOLLA ÄVEN IN...

Master of Orion 2 PCG 33, 90% Fortfarande kul, och gärna då i multiplayer på samma maskin.
Imperium Galactica II PCG 38, 91% Avancerad rymdstrategi som fortfarande regerar på nätet.

Distributör UBI Soft **Utgivare** Eidos Interactive **Utvecklare** Pyro Studios **Pris** Ca. 470:- **Systemkrav** 500 Mhz, 256 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort
PCG Rekommenderar 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **Web** www.praetoriansgame.com **Releasedatum** Ute nu

GENRE: STRATEGI

PRAETORIANS

Dessa galna romare!



Praetorians imponerar, men lyckas inte ta upp striden med *Medieval: Total War*.

Att se Russel Crowe leka gladiator och röja runt bland steroidpumpade slagskämpar har sin tjusning, men personligen tycker jag att det festligaste i filmen Gladiator är den korta tid i början då Maximus är general. Den våldsamma inledningen med storvuxna och smutsiga barbarer som desperat kastar sig mot legionärernas sköldar är mästerlig. Till min stora förtjusning är det

MARSCHERANDE

precis detta *Praetorians* går ut på. Tack vare Pyro Studios kan du uppleva liknande strider, minus den evigt sammanbitne Crowe och den skakiga kameran.

Året är 59 f.Kr. och mannen i bild ska just leda en invasionsstyrka mot... Hmm, den store Hans Villius klarar inte riktigt överföringen till pappersformat. Nåväl, välkommen till en tid då Hannibal och Kartago endast lever kvar i folkets minne. Romarna gör nu sitt bästa för att röja bland de sluskiga gallerna och du, i egenskap av energisk general, får dra det tyngsta lasset. Du har givits äran att få jaga fienden i de stora skogarna.

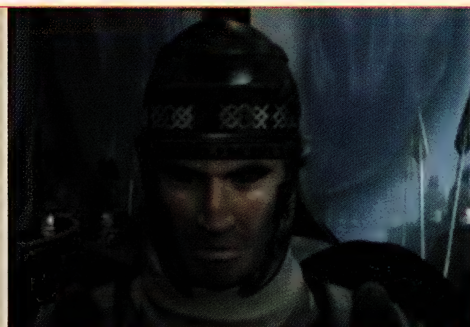
För att vinna måste du ha full kontroll över dina styrkor och känna till deras förmågor. *Praetorians* är nämligen ett spel som direkt motverkar idiotisk "rushing". Om fienden anfaller med mängder av infanterister kan du snabbt pressa tillbaka dem med relativt få bågskyttar. Allt som


Bron över floden Kwais mindre kända släkting, bron över floden Kurridutt.


Det krävs en lättsam inställning till döden för att springa mot denna här.

ASTERIX, STARK UTAN TROLLDRYCK

Praetorians sällar sig till den senaste vågen av strategispel genom att bjuda på tre distinkta civilisationer. Här handlar det om romare mot galler och egyptier. Gallerna är riktigt coola då de kan nita romare hur lätt som helst. Tio romare får lätt stryk av lika många barbarer. Det behövs oftast dubbelt så många från din sida för att segra. Romarna är dock mer strukturerade och vinner på sina formationer. Egyptierna gör snabba attacker med häst och vagn. Det blir även lite trolldom från deras sida, men inte tillräckligt mycket för att det ska störa.


Är gallerna starkast? Nä nu blir jag deppig!

krävs är att du utnyttjar höjdskillnader i landskapet.

Systemet bygger på sax-påse-sten, fast i en mer avancerad form förstås. Bågskyttar slår ut det mesta på avstånd. Ryttare kan rida runt flanken och angripa bågskyttar, medan spjutkastare kan fälla de hästburna rackarna. Ingen enhet är stark nog att klara sig på egen hand och därmed vilar det stora ansvaret hos spelaren.

Praetorians kör en annorlunda stil när det gäller resurshantering. Du har en stark armé redan från början och kan förmodligen slakta barbarer omgående, men resurser kan och bör hämtas in från byar i närheten. Glöm mat, trä, sten, kol, järn och annat onödigt! I *Praetorians* är det människorna som är din största tillgång och byarna producerar hela tiden nya rekryter. Faktum är att de jobbar på som påtända kaniner och ynglar av sig i rasande takt. Än mer imponerande är det att deras avkomma är fullvuxen, men realism på detta område hade inte varit önskvärt.

Resurshanteringen sker med automatik så länge du styr över samhället. Det jag uppskattar mest med systemet är dock att det inte kan missbrukas. De flesta byar har ett maximalt antal tillgängliga invånare, i de flesta fall räcker det till rekrytering av sju eller åtta enheter. När mätaren når noll är det bara att snällt vänta medan resten av befolkningen gör sitt jobb. Först efter några minuter är det aktuellt att få nya enheter. Det enda sättet att komma förbi detta är att faktiskt expandera och ta över andra baser. Om du vill mura in dig och växa dig stark är detta helt fel spel att göra det i.

Striderna är riktigt härliga, särskilt på det visuella planet. Rad efter rad av tungt utrustade soldater tågar mot fienden och när härarna möts blir det riktigt kaotiskt. *Praetorians* kör inte med samma realism som *Medieval: Total War*. Här är dina soldater alltid villiga att dö för dig och därför slipper du vita flaggor och folk som ständigt lägger benen på ryggen. Något jag däremot saknar från ovan nämnda titel är möjligheten att påverka formationerna. Här finns det oftast bara två eller tre alternativ till formationer. Spjutkastarna kan exempelvis byta till stationär gruppering där den främre raden sätter sig och kör ner spjuten i marken (det första slaget i Braveheart visar hur effektivt detta är mot anstormande kavalleri). Det jag saknar är att kunna välja hur många soldater som ska finnas på varje rad i en formation och bestämma den övergripande strukturen i gruppen. I *Medieval* var det enkelt att välja kilform på gruppen för att öka soldaternas genomslagskraft. Utöver detta är dock stridssystemet tillräckligt utvecklat för att striderna ska bli intressanta.

["Striderna är riktigt härliga, särskilt på det visuella planet"]

Jag fann *Praetorians* mest givande i skirmish och LAN. Kampanjen är händelserik men utvecklarna gör misstaget att introducera karaktärer utan att egentligen ge dem någon själ. Om jag ska hålla en hjältekaraktär vid liv hjälper det om jag får reda på mer om vem denne är. *Warcraft III* är bäst på detta område. Personligen hade jag hellre skippat hjältarna och kört mer med övergripande taktik. Det bästa med kampanjerna är annars de uppdrag då borgar ska invaderas. Katapulter och ballistor ger spelet en extra krydda, särskilt de senare då de stora projektilerna kan fälla rad efter rad av soldater.

Skirmish vinner på att AI:n är riktigt genomtänkt. Även på den lägsta inställningen kan två eller tre AI-spelare göra livet surt för nybörjare. Datorn expanderar tidigt, använder mängder av scouter och trevar alltid mot flankerna. Tyvärr saknas det alternativ i skirmish. Det hade varit trevligt med särskilda banor där den ena spelaren ska attackera den andres borg. Förhoppningsvis kan utvecklarna komma med bonuskartor för detta ändamål.

Trots att det finns vissa brister är *Praetorians* ett utmärkt strategispel. Det känns verkligen härligt att få se sina legionärer använda en sköldpaddsformation för att kontra pilregnen medan vågor av kavalleri rider ner flyende soldater. Sadisten i mig vaknar även till liv när gladiatorerna slänger sina nät över fienden och sticker dem med gafflar som man skulle kunna hålla fast en elefant med. Pyro Studios har skapat ett spel som passar lysande för LAN, oavsett om du är ute efter snabba strider eller utdragna bataljer. Även om *Rome: Total War* finns i horisonten bör inte *Praetorians* bli förbisett.

MIKAEL HJALMARSON

UTSLAG PCG

- \+ Stark AI
- \+ Härlig grafik
- \+ Passande musik
- \+ Inte särskilt krävande
- \- Brister i skirmish
- \- Något opersonlig kampanj

80%

Mäktiga strider presenterade med snygg grafik. Ett måste.

KOLLA ÄVEN IN...

Ground Control PCG 42, 91% Formationer och friendly fire i en betydligt modernare miljö.
Medieval: Total War PCG 69, 94% Mer realism och fler tillgängliga civilisationer att leka med.

Utvecklare Mythic Entertainment **Utgivare** Mythic Entertainment **Distributör** Wanadoo **Pris** Ca. 299:- **Web** www.darkageofcamelot.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 450 MHz, 256 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 800 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-kort

GENRE: ONLINE ROLLSPEL

DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES

Dolda öar blir synliga.





Det kändes som om de aldrig talade med varandra nuförtiden.

Den största utmaningen en spelutvecklare står inför är balansering. Ett alldeles för kort och enkelt spel skrämmer bort de flesta, medan ett tunnsått evighetsspektakel inte heller ger några stilpoäng. Att fylla ett litet äventyr med underhållande händelser är inte särskilt svårt, men om äventyret aldrig tar slut blir det betydligt värre.

Onlinespelen är verkligen svåra att tampas med då deltagarna flyr skeppet om det händer för lite. *Dark Age of Camelot* har inga problem med den biten, mycket tack vare de eviga bataljerna mellan fraktionerna. Däremot har Mythics svärdssvingande stridsfest några negativa aspekter som hotar att stänga ute de spelare som saknar tålamod.

Ja, ni som har provat på spelet vet vad jag pratar om. En nybörjare ser ständigt att det kommer underhållning runt nästa hörn, men ack så långt det är till detta omtalade hörn. Att slakta monster är givande men inget går upp mot att deltaga i striderna mellan fraktionerna, men vägen dit är lång och repetitiv. Allt går ut på att snabbt stiga i graderna för att få vara med om det roliga. *Shrouded Isles* gör inte mycket för att lindra detta. Snarare lägger expansionen till mer underhållning för erfarna spelare.

Nu när jag har lyckats öppna denna recension med att trampa ner spelet och dess expansion, måste jag givetvis slå fast att det positiva överväger det negativa. Kanske är tröskeln tillräckligt hög för att dumpa några av de oseriösa spelare som brukar förpesta onlinespelen. Efter den första tiden öppnar sig himmelriket som nu förstärks på alla möjliga sätt. *Shrouded Isles* innehåller det mesta fansen kan tänkas vilja ha. Det första som märks är att utvecklarna har uppdaterat grafikmotorn med en rad förbättringar. Texturerna känns mycket skarpare men de stora skillnaderna ligger i effekterna. Reflekterande ytor, skuggor och vatteneffekter hjälper nu till att höja den visuella upplevelsen.

> **"*Shrouded Isles* innehåller det mesta fansen kan tänkas vilja ha"**

BELÖNANDE

Under ytan gömmer sig andra tillskott som är än mer tilltalande. Varje fraktion har nu utökats med ännu en spelbar ras och två klasser. Denna gång handlar det mest om magi vilket blir tydligt när Albions Necromancer hoppar in i striderna. En personlig favorit är Hibernias Valewalker, en karaktär som ser ut som en udda variant av liemannen.

Shrouded Isles pumpar inte in mycket blod i "Realm vs Realm", det system som ger de häftigaste striderna mellan fraktionerna. Mindre erfarna deltagare kan visserligen hoppa in i begränsade varianter av detta spelalternativ, men det känns inte lika macho. Expansionen gör dock att livet utanför detta ständiga krig blir mer intressant. Tre stora landmassor har avtäckts och därmed är den redan gigantiska spelvärlden mer omfattande än förut (nu skulle det inte vara dumt med en karta). Spelare som gillar mer fantasifulla teman kommer att gilla kontinenterna då utvecklarna har minskat realismen något och satsat på härligare monster. Med de nya områdena kommer även nya händelser som aktiveras och som gör spelvärlden mer levande.

Shrouded Isles förstärker spelupplevelsen och bör inte missas av de som är inbitna *Camelot*-fantaster. Det kan hända att nybörjare skräms bort av den första tidens mindre kreativa jakt på erfarenhet, men den som tar sig tid lär inte bli besviken.

MATS NYLUND

UTSLAG PCG

+ Förbättrad grafik
+ En större yta att utforska
+ Nya raser och klasser
+ Fler händelser
- Var är kartan?
- Segt i början

70%

En stark expansion som borde gå hem hos fansen.

KOLLA ÄVEN IN...
Asheron's Call II Se sid 64. Det är nytt, vackert och ett riktigt bra tidsfördriv.
EverQuest PCG 31, 85% Så beroendeframkallande att många kallar det EverCrack.

Utvecklare Firaxis **Utgivare** Infogrames **Distributör** Infogrames **Pris** Ca. 300:- **Web** www.civ3.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 400 MHz, 64 Mb RAM **PCG Rekommenderar** 600 MHz, 128 Mb RAM

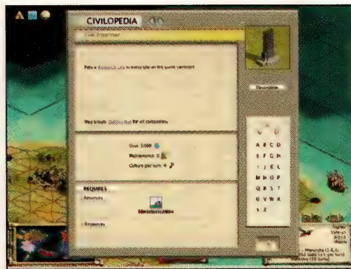
GENRE: STRATEGI

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Baldur's Gate möter *SimEarth*? Inte riktigt, tack och lov.



Pefsin fick fnatt när jag berättade att Kartago frodas långt in på 2000-talet.





Jag har kavalleri. De har tanks. Trösta mig.



"Ey! Jag sade: förbjudet beträda gräsmattan, gräsliga människa!"

LEKFULLT

Okej, det kanske är en smula långsökt att associera "Play the World" till att man skall spela som själva spelvärlden och inte dess invånare, och lyckligtvis är inte folket på Firaxis så stukade att de tänker som jag. I stället är det meningen att titeln på denna expansion skall få oss att brista ut i spontana anfall av hysteriskt glädjefnatt. För det är ju faktiskt genom denna expansion som det utomordentliga *Civilization III* får sitt flerspelarläge. Den som väntar på något gott får oftast vänta för länge.

Det är många som blev mer än lite upprörda över att *Civilization III* inte levererades komplett med flerspelarläge, något som jag personligen inte tycker var en så värst stor brist. Visserligen är det sällan fel att kunna utmana och (förhoppningsvis) spöa vänner, familj och arbetskamrater i bra spel, men spelen i *Civilization*-serien tillhör de som jag anser klarar sig exceptionellt bra även utan sådana extravaganser. Så frågan är om flerspelarläget verkligen är värt pengarna.

Men nu har *Play the World* till sist anlänt även till Sverige med nya kulturer, enheter, underverk och möjligheter till spel över Internet och nätverk. Lyckligtvis har man tänkt till ordentligt för att göra spelomgångar med flera spelare så smidiga som möjligt, genom att låta spelarna välja mellan flera olika sätt att styra spelet. De som vill kan följa turordning precis som i singelspelet, men föga överraskande blir det lätt en smula frustrerande att sitta sysslolös medan man väntar på att övriga spelare skall bli klara med sina drag. Där kommer "simultaneous move" och "turnless" in.

> "Ger storspelet *Civilization III* de fördelar som mänskliga motspelare innebär"

I det förstnämnda gör alla spelare sina drag samtidigt, varefter man fortsätter till nästa runda när alla är klara. I det senare märker man inte av turordningen så värst mycket, då alla gör sina drag samtidigt och dessa drag verkställs direkt. Efter en i förväg bestämd tidsrymd växlar spelet automatiskt till nästa runda och erbjuder de enheter som flyttats möjlighet att flyttas igen, medan de som inte hann flytta helt enkelt inte hann flytta. Lyckligtvis ökar spelet automatiskt den tid man har på sig innan spelet växlar tur allt eftersom antalet städer och enheter i spelet ökar, ett system som fung-erar riktigt bra. Det ger storspelet *Civilization III* de fördelar som mänskliga motspelare innebär samtidigt som det effektivt undviker den stora faran som hotar turordningsbaserade spel när mer än en spelare skall vara med i leken.

Vill man ha lite snabbare omgångar finns det också bra lösningar för detta, allt från accelererad produktion till alternativa sätt att vinna – som regicide (när specialenheten som gestaltar dig själv dödas förlorar du) och elimination (förlorar du en stad förlorar du spelet, och det kvittar vilken stad det handlar om).

Om du har många vänner som gillar *Civilization*, eller planerar att skaffa dylika via internet, så är *Play the World* en frälsare som äntligen gör ett storspel komplett. Om inte så finns det tyvärr inte så mycket att hämta i denna expansion.

DANIEL AGORANDER

UTSLAG PCG

+ Beroendeframkallande
+ Mycket inställningar
+ Inte ping-känsligt
+ *Civ III* med multiplayer
- Inte helt buggfritt
- Fattigt för singleplayer

68%

Messias för den som bara måste spela multiplayer.

KOLLA ÄVEN IN...

Alpha Centauri PCG 27, 91% Inte lika genomarbetat som *Civ III*, men hade multiplayer från början.
Emperor: Rise of the Middle Kingdom Ej recenserat. Ett annat liknande spel, givetvis berikat med multiplayer.

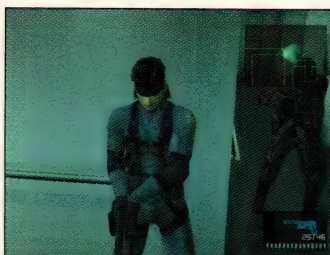
Utvecklare Konami Japan **Utgivare** Konami **Distributör** Konami **Pris** Ca 449:- **Web** www.konami.com **Releasedatum** 13 april **Systemkrav** 800 Mhz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1 GHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort

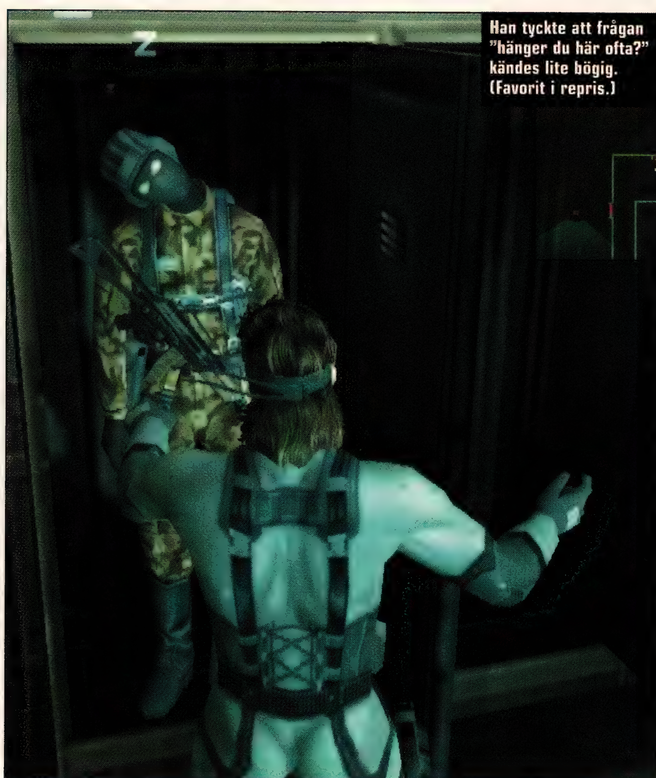
GENRE: ACTION/TREDJEPERSON

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

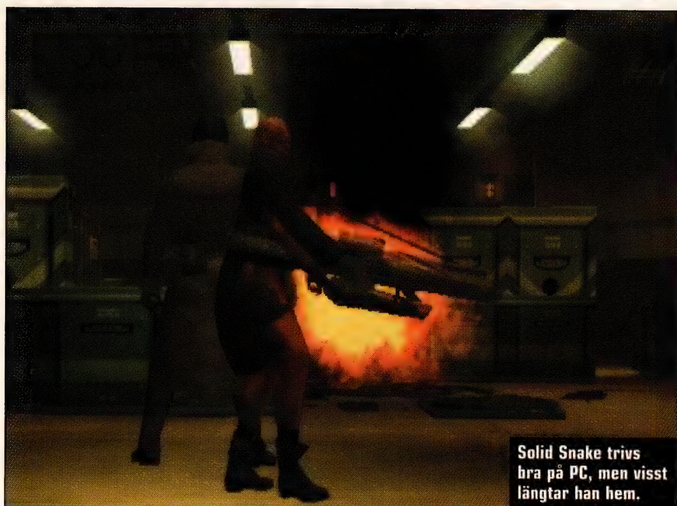
Solid Snake slingrar sig över till PC:n, men trivs han där?







Han tyckte att frågan "hänger du här ofta?" kändes lite bögig. (Favorit i repris.)



Solid Snake trivs bra på PC, men visst längtar han hem.

Att folk får en så kallad musarm är något som blir mer och mer vanligt i vårt datorstyrda samhälle. Ett allt för flitigt användande av PC-musen resulterar i värk i leder och armmuskler och får sjukgymnaster runtom i världen att se rött. *Metal Gear Solid 2: Substance* är ett av de få spel till PC:n som får bära Svenska Ergonomistyrelsens logga "Ej musarmsframkallande spel" eftersom det avsäger sig användandet av vårt favorithusdjur. Konsolföretagen ska då alltid gå sin egen väg…

Det första som slår mig när jag börjar mitt äventyr med *MGS2* är storleken. Spelet ligger på inte mindre än 7,6 Gb vid en full installation. Väljer man en kompakt installation kommer man undan med 3,9 Gb men det är inte så lite det heller. Personligen fick jag avinstallera några gamla spel för att över huvud taget få plats med det här kolossala äventyret. Men när spelet sedan startar är det väldigt lätt att se var mina 3,9 Gb tog vägen. Så mycket filmsekvenser och dialoger har jag då aldrig sett tidigare. Till och med en enkel uppgift som att spara förvandlas till en lång dialog mellan mig och min kontakt på huvudkontoret då han envisas med att rabbla gamla kinesiska ordspråk varje gång jag sparar.

MUSLÖST

Men filmsekvenserna är inte bara en massa skräp som ligger och tar upp plats på hårddisken. Tvärtom. De är något av det snyggaste jag sett i ett spel. Häftiga vinklar, flitig användning av slow-motion och ackompanjerat av adrenalinpumpande musik. Ja, allt är så filmlikt som det bara går och det bygger verkligen upp spelaptiten till max. Synd bara att det kan bli för mycket av det goda ibland. Vissa filmsekvenser kan vara så långa att de snuddar på tiominutersgränsen och då känns de bara långa och repetitiva. Visst kan man hoppa över dem med diverse knapptryckningar men som vanligt missar man vital information så man gör bäst i att kolla igenom dem om man inte vill känna sig helt vilse under kommande uppdrag.

Det faktum att detta är ett konsolspel från början blir väldigt uppenbart redan från första gången man tar kontroll över spelkaraktären. Alla föremål som går att plocka upp svävar snurrande över marken och det ger förstås inte ett särskilt realistiskt intryck. Vapen- och inventariemenyn känns väldigt "pixlig" och det känns klumpigt när man inte kan byta vapen med hjälp av mushjulet som man är van vid. Musen får förresten inte jobba speciellt hårt i *MGS2* eftersom den knappt används. Man kan inte rotera kameran då den är fast fixerad, oftast någonstans högt i taket varifrån det kan bli väldigt svårt att få en överblick. När man reflexivt börjar snurra med musen händer det ingenting. Endast på de extrauppdrag som utspelar sig i en VR-värld kan man använda sig av musstyrning såsom vi är vana vid men även då känns den seg och otymplig.



Handlingen följer *Metal Gears* tidigare spel och den kan vara lite förvirrande för den oinvigde, men det är inget som stör nämnvärt mycket. Första gången jag personligen kom i kontakt med *Metal Gear* var då jag spelade Nintendo 8-bitar. Då


MGS2 kan vara lite slafsigt på sina ställen. Inget för de allra yngsta.

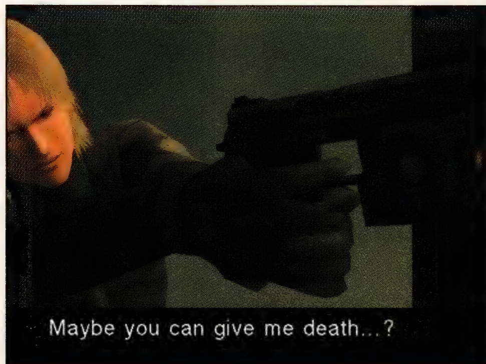


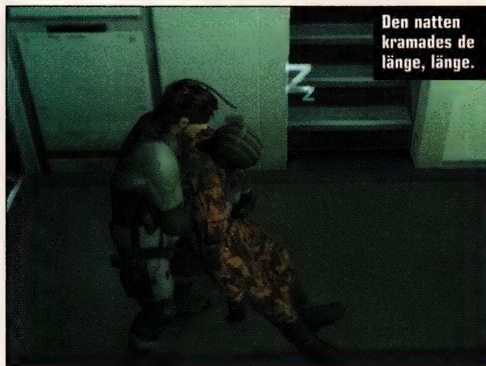
NATURRUTAN

När man på Discovery ser hur ormar slukar hela möss blir man sällan överraskad men när Solid Snake vägrar anpassa sig till det faktum att musen är alla PC-spelares övertag över konsolerna, kan man inte annat än häpna. Solid Snake hade gjort succé även på PC:n om det inte varit för hans musskräck. "En rejäl gamepad" verkar vara Snakes devis men han har tydligen inte insett att det bästa sättet att styra ur förstapersonsperspektiv är med en skön, helst trådlös mus som glatt glider över musmattan.


Snake? Plisken? Raiden? Total förvirring!


Tro det eller ej, men orakade armhålor kan vara ett rejält politiskt statement.





Den natten kramades de länge, länge.

gällde det att samla nyckelkort, befria fångar och leta upp *Metal Gear,* supervapnet över allt annat. Samma sak gäller ungefär nu; du jagar fortfarande efter *Metal Gear* och går naturligtvis in i varje uppdrag på helt egen hand. Du är ju Solid Snake, den tuffaste av alla tuffa agenter och av någon outgrundlig anledning går du också ut på uppdragen i regel helt obeväpnad. Standardutrustningen är endast en liten pluttig pistol med bedövningspilar, resten får du plocka på dig allt eftersom. En liten sak som störde mig var att man inte kunde plocka vapen från de motståndare man oskadliggjort. Man kunde förvisso skaka de medvetslösa motståndarna för att se om något ramlade ur fickorna på dem men oftast tappade de bara ammunition eller bandage. Så medan fienderna springer runt med M4:or och kravallsköldar får du till en början allt nöja dig med din lilla pistol. Men å andra sidan är detta ett spel där smygande är det primära och när du råkar sätta igång larmet för första gången förstår du snabbt varför. Det kommer genast en insatsgrupp springande med pistoler i högsta hugg och i vanliga fall hade detta inte varit ett problem men när kameran sitter på de mest ologiska ställen ni kan tänka er, plus att musen inte går att använda i förstapersonsperspektivet, blir det infernaliskt svårt!

["Det är lätt att se var utvecklarna till *Splinter Cell* fått mycket av sin inspiration ifrån"]

Handlingen är synnerligen välskriven och den är rik på dialoger och annat som kryddar till historien ytterligare. Metal Gear är fortfarande vapnet som är på tapeten och i första delen av spelet kör du som Solid Snake, som denna gång befinner sig på en stor frakttanker som tros innehålla Metal Gear. I andra delen av *MGS2* spelar du som en annan agent inom Foxhound-rörelsen som har kodnamn Raiden. Han befinner sig på en oljeriggsliknande anordning utanför Manhattans kust där den frakttanker som Solid Snake så prydligt sänkte i första avsnittet ligger begravd. Här har ett gäng terrorister tagit presidenten som gisslan och du skickas in (praktiskt taget obeväpnad naturligtvis) för att reda upp situationen.

Det retar mig lite att utvecklarna inte bemödat sig om att lägga ner lite mer tid på PC-konverteringen då detta hade kunnat bli ett riktigt bra spel med lite åtgärder här och var. Det är väldigt lätt att se var utvecklarna till *Splinter Cell* fått mycket av sin inspiration ifrån. Hade Konami lagt ner lite tid på att implementera musen hade PC-folket lättare kunnat ta *MGS2* till sina hjärtan men nu förblir vi svårflörtade. Så avslutningsvis ska det sägas; om du står ut med att sköta kontrollerna med tangentbordet allena och att kamerasystemet kan kännas klumpigt, köp då för all del *MGS2*. Det är ett stort, komplett spelpaket man får med till exempel massor av extra VR-uppdrag som PlayStation-folket inte fick. Man bör dock veta hur frustrerande det är att se ett så här bra spel åka ner på en medelmåttig spelnivå bara för att utvecklarna varit lata och försummat PC-användarna.

HENRIK NORDENBERG

UTSLAG PCG

+ Musik och ljud skapar stämning
+ Filmsekvenserna kryddar handlingen
+ Omfattande och stort
- Styrningen är inte anpassad för PC
- Konsoldetaljerna lyser igenom
- VR-uppdragen är synnerligen trista

75%

Ett väldigt lovande och gediget spel som tyvärr passar bäst till konsol.

KOLLA ÄVEN IN...

Metal Gear Solid Ej recenserat. Gjorde sig redan då bättre på konsol.
Splinter Cell PCG 75, 93% En smygare som funkar betydligt bättre på den grå lådan.

Utvecklare Sunflowers GmbH **Utgivare** Electronic Arts **Distributör** Electronic Arts **Pris** Ca. 450:- **Web** www.anno1503.com **Releasedatum** 27:e mars
Systemkrav 500 Mhz, 128 MB RAM, 16 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 700 Mhz, 256 Mb RAM

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

ANNO 1503: THE NEW WORLD

Måhända att världen är ny, men inte spelet.







När den nya puben öppnade började skogshuggarna snabbt avliva sina mobiltelefoner.

När andra fäller kommentarer av den typ som jag snart kommer att fälla brukar jag vara snabb med att angripa generaliseringen, men nu måste jag ställa en fråga: när kommer det ett tyskt spel som faktiskt är riktigt bra? Förhoppningsvis är det bara jag som råkat missa dem – framför allt eftersom jag själv har tyskt blod ådrorna.

GAMMALT

Vid det här laget är jag säker på att alla läsare sneglat lite snabbt på betyget längst ned på sidan, så nu återstår väl bara att lugnt och sansat förklara sig. För att lätta upp stämningen börjar jag med det positiva.

I tider där allt fler strategispel i realtid försöker specialisera sig på en viss del av den tidigare RTS-faunan (gärna med ymniga doser av vad som enligt hörsägen är "rollspelselement") satsar *Anno 1503* på ett lite bredare perspektiv. Det handlar inte bara om att bygga städer, ej heller bara om att skicka dina trogna undersåtar att duka under för fiendens pilregn. Du skall bygga, producera, skriva handelsavtal, leka runt med den känsliga diplomatiska vågskålen och – när för mycket skvalpar över kanten – kriga, skövla och erövra. Att kunna välja bland många olika vägar faller alltid i god jord hos mig. Inte minst när man undviker ett av de större orosmoln som följer med på köpet: det kan bli för invecklat.

"Att kunna välja bland många olika vägar faller alltid i god jord hos mig"

Det är ett problem man sidsteppat på ett litet underligt sätt. Här har vi ett spel som på många sätt passar in på den gamla devisen "en minut för att lära sig, en livstid för att bemästra." Okej, livstid kanske är att överdriva, men poängen är att det är mycket lätt att lära sig att hantera spelets olika element, samtidigt som det finns tillräckligt med finlir för att man inte skall "maxa ut" sina färdigheter redan första kvällen.

Men här börjar jag komma fram till de tråkiga detaljerna. För även om spelet har ett brett spektrum av möjligheter för många olika spelstilar, så kan jag inte sätta fingret på någon del av detta som jag tycker är anmärkningsvärt bra. Det mesta fungerar precis som det gjorde i spel av betydande ålder, och den taffligt gjorda grafiken – och det ännu taffligare gjorda ljudet – misslyckas fatalt med att förmedla något jag skulle vilja kalla riktig känsla. Vilken strategi man än väljer för att dominera kartorna – i kampanjen eller i ensamstående uppdrag – så handlar det mest om att klicka sig igenom sina val, med lite strategiska val inskjutna medan du navigerar dig genom menyer och klickar dig runt på kartan.

Det är ytterst sällan du känner dig som en riktig härförare, hur proffsigt du än planerat inför fältslaget. Och inte känner du dig som någon övermäktig handelsmogul när du snitsat till handelsrutterna riktigt fint. Det är tråkigt att säga det, men många små missar blir faktiskt minst en stor miss.

DANIEL AGORANDER

UTSLAG PCG

+ Varierad spelstil
+ Bra inlärningskurva
- Tråkigt ljud
- Stel grafik
- Urusla animationer
- Flyktig spelkänsla

45%

Enstaka missar kan ursäktas, men inte en hel hög.

KOLLA ÄVEN IN...

Settlers (ej recenserat) Settlers på Amigan är överlägset bäst på den här spelstilen, uppföljarna medräknade.
Knights & Merchants (ej recenserat) Ett mycket fint medeltidslir med en rik berättelse och endast ett fåtal brister.

Utvecklare Papyrus Racing Games **Utgivare** Sierra **Distributör** Vivendi **Pris** Ca. 379:- **Web** www.sierra.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 450 Mhz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1 Ghz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D-kort

GENRE: RACINGSIM

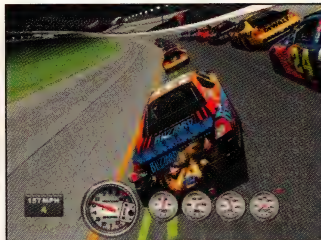
NASCAR RACING 2003 SEASON



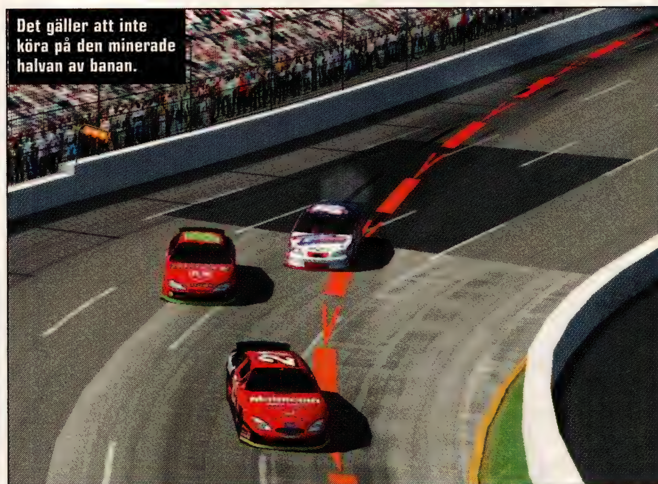
Amerikansk bilsport när den är som längst.



Just nu är det gul flagg och då får man visst inte köra om. Tydligen...







Det gäller att inte köra på den minerade halvan av banan.





När det vankas en ny utgåva av *Nascar*-serien är det några saker som brukar fungera som kännetecken. Spelen är alltid minst lika snygga som förra utgåvan och registret över förare och bilar är oklanderligt uppdaterat. Men därefter är det stopp. Spelen är kraftigt undernärda på nyheter och det kan till och med vara svårt att hålla isär de olika utgåvorna. *Nascar Racing 2003* är inget undantag...

När man beskriver *Nascar Racing 2003* ska man betona att det är en simulator och inte ett vanligt rallyspel vi talar om. Man kan inte sätta sig direkt i förarstolen, trampa gasen i botten och tro att man ska vinna några lopp med den taktiken. Inte en chans. Styrningen av en Nascarbil är ganska speciell och det tar ett par varv innan man fått in rätta knycken.

NYHETSFATTIGT

> ["Nascar är och förblir Amerikanskt"]

Men sen går det av bara farten. *Nascar* har en bra fartkänsla och ett förstklassigt ljud och det mullrar mäktigt i sub-basen. Hjälpavsnitten från förra utgåvan av *Nascar Racing* där man lär sig reglerna och vad de olika flaggorna betyder, är fortfarande med, och de behövs för att få en grundinsikt i vad *Nascar* egentligen handlar om. Vem vet annars att det är dags att sakta ner när flaggkillen förtvivlat står och viftar med en gul vimpel? Jag passade på att norpa några placeringar då alla andra snällt saktade ner men blev barskt tillrättavisad av stallchefen. Han mumlade något om "okunniga nybörjare" innan han lät mig sticka ut på banan igen. En fördel med spelet är dock att man själv kan välja vilken grad av realism man vill ha när man kör. Man kan ställa ner graden av realism så att ett lopp inte behöver vara mer än tjugo varv (något som jag tycker är mer än tillräckligt) och att bilarna får ett litet hjälpprogram som låter dig komma undan med de vanligaste nybörjarmisstagen. Då främjas spelglädjen och spelet känns plötsligt inte riktigt så övermäktigt som det kan göra till en början.

Nascar är och förblir amerikanskt men jag vet att det faktiskt finns anhängare här i Sverige också. Och om de är ute efter det bästa Nascar-spelet på marknaden behöver de inte leta längre. *NR 2003* är det de ska köpa, utan tvekan. Här kan man dränka sig i detaljer, motorinställningar och annat småpill som hör till, för såna är *NR 2003* alldeles fullproppat med.

HENRIK NORDENBERG



UTSLAG PCG

+ Snygg grafik
+ Omfattande
+ Maffigt ljud
- Få nyheter
- Svalt svenskintresse
- Kort livslängd

68%

Omsorgsfullt genomarbetat och med ett härligt ljud.

KOLLA ÄVEN IN...
Nascar Racing 4 PCG 53, 59% Få nyheter, samma grafikmotor, lika många varv.
Nascar Racing 2002 Season PCG 64, 59% I regel samma spel men denna gång med 2002-stämpeln på.

Utvecklare Codemasters **Utgivare** Codemasters **Distributör** Toptronics **Pris** Ca. 449:- **Web** www.tocaracedriver.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 700 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 2 Ghz, 256 Mb RAM, 128 Mb 3D-kort, ratt

GENRE: RACING

TOCA RACE DRIVER

Extra, extra! Bilspel med handling slår världen med häpnad!



Deformerbara karosser i all ära, men det här ser lite bisarrt ut.





Position 7 av 20? Henke, du börjar tappa stinget...

DRIVET

Formel 1 är i all uppriktighet populärt, men inte speciellt PC-vänligt. Ska man vara riktigt ärlig bedöms ett bilspel mycket på hur kul det är att krocka med motståndarna och se bildelarna flyga. Vi vill ha något där man kan krascha in i varandra och Formel 1 inbjuder inte direkt till att tacklas med motståndarna om den bästa platsen i en ingång till en kurva. Men det gör Touring Car-racing minsann.

TOCA Race Driver är något så ovanligt som, hör och häpna, ett racingspel med handling! Detta är ett genialiskt drag av utvecklarna för att göra sitt spel ihågkommet bland de andra rallyutgåvorna och som ger själva spelet ett helt unikt inslag. Du spelar rollen som Ryan McKane, ett ungt rallyess som har mycket att bråS på. Fadern tävlade i racingserien och dog för 15 år sedan i en bilolycka under en tävling. Brodern är även han en aktad förare i rallycirkusen och detta visar att bilintresset är något som gått i arv i klanen McKane sedan långt tillbaka.

Historien i spelet framförs av små filmsekvenser som är mycket snygga och välgjorda och karriärsalternativet i sig är uppdelat i tre separata steg. Bra placeringar resulterar i poäng som följer med till nästa omgång tills man har tillräckligt med poäng för att ta nästa kliv i karriärsstegen. Vid sidan av karriärsalternativet finns det naturligtvis ett mer fritt spelsätt där man kan spela på alla banor med alla bilar, förutsatt att du låst upp dem genom att vinna vissa lopp och tävlingar. Som vanligt då med andra ord.





Det finns mängder av banor att spela på och skulle det vara så att man inte gillar en viss bana kan man helt enkelt hoppa över det loppet och istället försöka placera sig bättre på de banor man känner sig mer hemma på. Detta betyder att man inte löper någon risk att tröttna på spelet så fort man stöter på en bana som man fastnar på och inte känner för att plåga sig igenom. Tack för den! I garaget kan man i vanlig ordning mixtra med inställningar på motorn tills ögonen går i kors, men man kan också klara sig helt utan att smutsa ner händerna. Inställningsalternativen liknar lite de som finns tillgängliga i Nascar-spelen men i likhet med de spelen tjänar man inte speciellt mycket tid på att ändra fabriksinställningarna om man inte vet exakt vad man håller på med. De olika bilklasserna kräver såklart olika mycket av dig och ju högre upp i klasserna man kommer desto mer skicklighet krävs det av dig som förare.

Mellan loppen kan man bli kontaktad av lagchefer som är intresserade av att skriva kontrakt av olika slag, men man kan också få mindre trevliga påhälsningar av motståndare som tyckt sig bli trängda i senaste loppet och som vill reda ut ett och


TOCA RD körs lämpligast med en ratt. Spring och köp.

PÅ BILSEMESTER

TRD är rikt på många sätt och vis. Förutom ett otal bilar och mängder av banor utspelas de olika avsnitten i spridda delar av världen. Massvis av variation väntar dig som ger dig i kast med karriärsalternativet. Kolla bara på bilderna nedan.


1. I norra Europa kan man njuta av utsikten över bergen samtidigt som man toppar bilen på de långa raksträckorna.


2. I Kanada är banorna mer tekniskt krävande med skarpa kurvor och stadsvyer på menyn.


3. Det finns också ett splitscreen-alternativ där man kan möta kompisarna utan att behöva krångla med varsin dator.









I garaget trimmas och modifieras dina vrålåk.





annat om körteknik! Är du alltför het på att tränga dina motståndare kommer du att få igen med samma medicin då AI:n reagerar på detta och ger dig en kyss vid första bästa tillfälle. AI:n fungerar för övrigt alldeles utmärkt i loppen. De datoriserade spelarna är varken för bra eller för dåliga och även de kan göra sina misstag och braka rakt in i sidoräcket.

Det kan tyckas vara svårt att implementera något nytt i en genre såsom racing. Att finputsa körkänslan ger självklart en skjuts framåt men det lämnar inte bestående intryck. Likadant är det med det grafiska. Vi är så bortskämda med grafiska detaljer att man knappt märker av alla komplexa skuggor och realistiska texturer nuförtiden. Varför då inte slå in på ett helt nytt spår och lägga med en handling, tyckte Codemasters. Genialt! Det måste dock vara en handling som inte tar upp allt för stor del av spelet men som för allting framåt på ett naturligt sätt. Istället för att bara sitta och plöja sig igenom bana efter bana, finns det nu hela tiden en drivande handling som ger varje tävling en mening. Handling i ett bilspel är ett synnerligen smart knep som måste få hög poäng på innovationsmätaren.

> **"*TOCA Race Driver* är något så ovanligt som, hör och häpna, ett racingspel med handling!"**

För att få ut det mesta och det bästa ur *TRD* vill det till att man har en ratt eller åtminstone en analog styrspak av något slag. Körkänslan är i toppklass och de olika bilarna har som sig bör helt olika egenskaper och beteende. Skademodellen lämnar inte heller något övrigt att önska. Delarna flyger med buller och bång av bilen om det skulle vara så att du "skaver" lite extra med en motståndare om den bästa positionen i en kurva.

Avslutningsvis är det bara att konstatera att det är goda tider nu för bilintresserade PC-spelare. *TRD* bjuder på prima bilkörning plus att det levererar en rolig handling vid sidan om detta som grädden på moset. Söker ni ett spel som ska stilla ert racingbegär är letandet över: *Toca Race Driver* är spelet för er!

HENRIK NORDENBERG

UTSLAG PCG

+ Handling!
+ Körkänslan är kanon!
+ Licensierade bilar rakt igenom
+ Mängder av banor
+ AI:n fungerar fint
- Krävande för datorn

86%

Ett klockrent bilspel med alla ingredienser. Plus för ett helt unikt inslag.

KOLLA ÄVEN IN...
Rallisport Challange PCG 72, 85% Svensk kvalitet rakt igenom! Ös på i skogen!
Nascar Racing 2003 Season PCG 77, 68% För dem som vägrar spela äldre utgåvor.

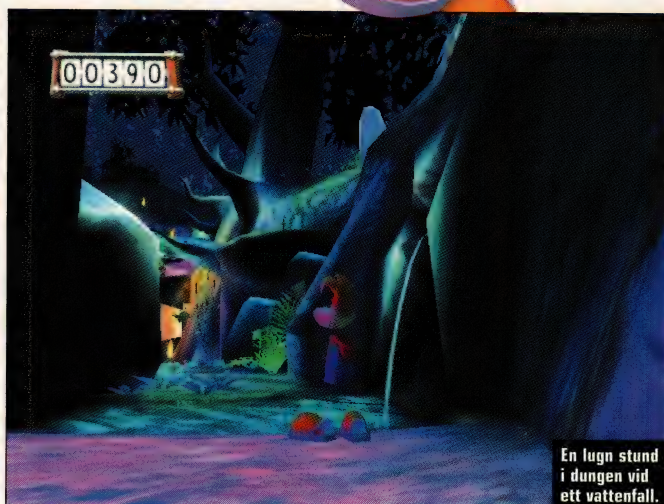
Utvecklare Ubi Soft **Utgivare** Ubi Soft **Pris** Ca. 399:- **Web** www.rayman3.com **Releasedatum** Mars
Systemkrav 500 Mhz, 3D-kort **PCG Rekommenderar** 750 Mhz, 32-bit 3D kort

GENRE: PLATTFORM

RAYMAN 3

Fram med skumpan, bröder och systrar, den lemlöse gynnaren är tillbaka!


Den lilla sländan är en ständig källa till irritation.



En lugn stund i dungen vid ett vattenfall.


Rayman visar sin romantiska sida.

> "Har du inte tre händer kommer du att ha vissa problem med *Rayman 3*"

För att jag ska komma ihåg en spelkaraktär i mer än en kvart krävs det tre enkla saker: 1) karaktären i fråga ska vara någorlunda sympatisk, 2) karaktären bör vara någorlunda originell och 3) karaktären bör ha *karaktär*. Ja, det förefaller vara tre självklara punkter, men ändå missar *Rayman 3* på samtliga punkter.

egenhet som gör att mina öron slår lock så fort serietidningsaktiga figurer med hög och skrikig röst börjar prata. Om ni har slagit på TV:n på någon av reklamkanalerna en tidig lördag- eller söndagsmorgon, så förstår ni nog vad jag menar. Barnprogram med glada färger, stora svampar och påannonser med frasen "följ med X och hans vän-

IRRITERANDE

När det gäller handlingssammanfattningar är jag ute på hal is eftersom jag inte utsatts för något av de tidigare spelen i serien. Dessutom råkar jag lida av en liten fysisk

ner" är rikligt förekommande. Japp. Barnprogram av värsta sorten. Det är lite så som *Rayman 3* känns.

Spelet är ett arkadplattformsspel av klassiskt konsolsnitt. Du styr Rayman ur ett tredjepersonsperspektiv och i princip hälften av problematiken i spelet består i att försöka få kameran att vinklas som du vill så att du kan se vart du hoppar. Grafiken har jag absolut inget att anmärka på, renderingsmotorn gör sitt jobb finfint och ställer dessutom inga högre anspråk på användarens hårdvara. Bandesignen är linjär så in i bängen, och erbjuder lite för många tillfällen att halka av banan och tvingas göra om alltihop igen.

Att spelet sedan innehåller några problem som måste ranka på "Topp 10 Dummaste Datorspelspusslen Genom Tiderna", hjälper inte att göra mig på bättre humör. Det är till och med så illa att utvecklarna lagt in en brasklapp i dialogmanuset där din följeslagare säger någonting i stil med "vi ber om ursäkt för det här, men vi tycker att du behöver träna på den här typen av saker för att klara dig på högre nivåer..." I helvete! Hade jag velat nöta tråkiga saker hade jag skaffat ett 9 till 5-kneg!

Vilket osökt för mig till de sista spikarna i spelkistan. Spik nr. 1: Kontrollerna. Med ena handen styr du funktioner som hoppa och skjuta via tangentbordet, med andra handen styr du hur Rayman går med piltangenterna och med tredje handen styr du hur kameran vinklas med musen. Va? Har du inte tre händer? Osis, då kommer du troligtvis att ha vissa problem med *Rayman 3*. Spik nr. 2: Instruktionerna till hur du spelar spelet hänvisar till knappar du bara hittar på en gamepad för TV-spel. Spik nr. 3: Under testet hade spelet en tendens att krascha i slutet av banan, vilket på grund av att den automatiska sparfunktionen bara aktiveras i början av banorna, innebar en hel del omspelande...

Behöver jag fortsätta? Tror inte det.

ANDERS GUSTAFSSON

UTSLAG PCG

- + Vacker, färgglad grafik
- + Okomplicerat
- − Buggigt
- − Seriefigurer som pratar skrikigt
- − Vidriga problem
- − Kass portning

43%

Att de aldrig lär sig?!

KOLLA ÄVEN IN...

American McGee's Alice PCG 49, 86% Ett helt klart bättre exempel på 3D-plattformsspel.
Abe's Odysee PCG 15, 72% Surrealistiskt plattformsspel med karaktärer som har vett nog att knipa käft.

Utvecklare eGenesis **Utgivare** eGenesis **Pris** Gratis klient, $13.95 i månadsavgift **Releasedatum** Ute nu **Web** www.atitd.com **Systemkrav** 400 MHz, 192 Mb RAM, 3D-accelerator **PCG Rekommenderar** 700 Mhz, 256 Mb RAM, Nvidia Geforce-kort

GENRE: MMORPG

A TALE IN THE DESERT

Ett MMORPG utan fara(o) för våld.





Skulle han våga roshamboa skalbaggen, verkligen?



En staty över ett fyllo med salladsblad till hår. Ja... varför inte?

Här har vi ett spel som bygger på en mycket intressant idé. Det är ett MMORPG, ett massivt onlinespel, helt utan våldsinslag. Istället för monsterslakt skulle man kunna säga att det handlar om mänskligt samarbete, i alla fall ur ett vidare perspektiv.

Spelet har, som namnet kanske antyder, en story. En story med en början, och ett mål som när det uppnåtts innebär att spelet är slut (och en ny omgång startas). Storyn är ungefär så här: faraon i Egypten har utmanats av en "mystisk främling". Utmaningen består i att det egyptiska folket måste klara av att utvecklas och avancera inom sju mänskliga discipliner (Seven Disciplines of Man). När hela samhället är fullt utvecklat kommer Utopia att vara resultatet. Dit ska man alltså nå. Spelarna kan vinna – tillsammans.

För att avancera inom varje disciplin finns det olika prov att genomgå. Flera av dessa prov kräver dessutom saker av dig snarare än av din spelfigur. Exempelvis går ett prov för ledarskap ut på att du ska få människor att rösta för att du är en bra ledare. I ett annat prov ska du bygga en skulptur och få tjugo människor att rösta på den. Ett tredje prov innebär att du ska bygga en obelisk högre än någon annans i samma område. De



prov jag hört om är väldigt varierade, vissa handlar helt om dig själv, andra kräver att du kan lita på andra, och ytterligare andra på att du ska överlista eller på nåt sätt överträffa andra. På grund av slutmålet ligger det också i allas intresse att det går bra för ens medspelare, och dessutom kommer nya teknologier att låsas upp när samhället generellt nått en viss utvecklingsnivå.

För de olika proven, och för att det är roligt, så måste man skapa sina egna verktyg. Sina egna sågblad, sin egen hyvel, så blommor (Okej? – Red) för att kunna göra rep och tyg och så vidare. Så att man kan bygga större och mer komplicerade saker och byggnader. Det kan bli lite väl pyssligt och lite mycket springa fram-och-tillbaka ibland men mestadels är det bara väldigt roligt.

> "Att bygga upp istället för att kriga och bryta ner känns på nåt vis mer sunt"

ATitD handlar mycket om spelarna, men klarar det på ett mycket bättre sätt än, säg, *Sims Online*. Som betalande spelare kan man till och



NYTÄNKANDE

med lägga fram lagförslag, som röstas om och eventuellt implementeras så småningom. Exempelvis gillesystemet uppstod på det viset.

Grafiken är egentligen inte snygg. Men med tanke på att spelklienten är gratis och laddas ner i ett nafs är den ganska fin, och ljuden är diskreta och passande.

Egentligen känns idén om ett samhälle som står "helt enat", som bakgrundsstoryn talar om, ganska fascistisk. Men vem har egentligen sagt att man inte får bygga spel på fascistiska ideal? Om jag bortser från den tanken och fokuserar på det fina och roliga i att göra saker tillsammans så är *ATitD* ett fantastiskt spel med enorma möjligheter. Att enbart producera och bygga upp istället för att kriga och bryta ner är roligt och känns på nåt vis mer sunt också. Alla borde pröva *ATitD* i detta nu! Precis som knark är det gratis i början.

GISELA JÖNSSON

UTSLAG PCG

- \+ Enkla kontroller
- \+ Originell spelidé
- \+ Gratis klient! Som finns till Linux!
- \+ Inget våld
- \- Inte så snyggt
- \- Kan bli för mycket runtspringande

88%

Originellt spel som fokuserar på spelet.

KOLLA ÄVEN IN...
Ryzom Ej recenserat. Verkar också fokusera mer på samhälle och samarbete än slagsmål.
SimCity 4 PCG 73, 87% Ännu mer byggande, men utan krav på samarbete.

DVDON

Die Another Day

Bond, James Bond är tillbaka.
Bond reser från Hong Kong till Kuba till London för att avslöja en förrädare och förhindra en katastrof.
Upplev resan på egen hand för endast 259 kr.



259:-

DIE ANOTHER DAY (2 DISC) 259 :-

AVAIL INTELLIGENCE
SER TILL ATT DU HITTAR DET DU VILL HA

DVDON.COM

DIN FILMBUTIK PÅ NÄTET

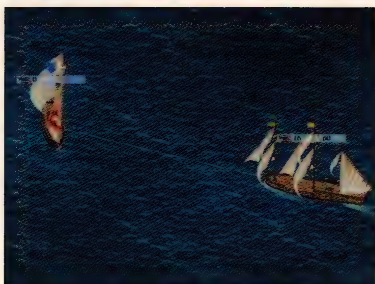
Utvecklare Ascaron **Utgivare** K.E. Media **Distributör** K.E. Media **Pris** Ca. 539:- **Web** www.ascaron.com **Releasedatum** Ute nu **Systemkrav** 450 MHz, 64 Mb RAM
PCG Rekommenderar 800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb grafikkort

GENRE: REALTIDSSTRATEGI

PORT ROYALE

Var la jag nu mitt träben?







Blomsterståndet var inte särskilt poppis på piratmarknaden.



Siffror. Otäcka siffror. Gisela gillar inte siffrorna.

LUGNT

***Port Royale* börjar inte strålande. Med en undertitel som "Gold, Macht und Kanonen" (ja, jag fick spela det tyska originalet) – vad ska man egentligen tro? Jag gillar inte riktigt spel där man ska göra saker i stil med att plundra, döda och kolonisera, utan att ens ha något ädelt syfte med detta (säg, rädda världen från ett alienmördarvirus) och utan att erkänna att det är väldigt onda saker man ska göra.**

Nu är *Port Royale* inte riktigt så illa, som tur är. Dock verkar det i stort vara mer eller mindre identiskt med sin föregångare *Patrician II* som jag visserligen inte har spelat, men läst om och tittat på och det är minst sagt omöjligt att inte lägga märke till likheterna. Men istället för att utspela sig på 1200-talet med Hansans handelsunion som bakgrund är du i Karibien på 1500- och 1600-talen. Oavsett om du spelar som pirat eller som en mer laglydig handelsman är det handel som är det viktiga. Köp lite kött i din egen stad, sälj det lite dyrare i grannstaden. Där köper du lite tobak, som du säljer lite dyrare i din egen stad. Upprepa vid behov. Du kan även lägga upp handelsrutter för att automatisera kringfarandet, och bygga plantage och liknande för att ha mer saker att sälja. Med tur och skicklighet kan du tjäna massor med pengar, vinna inflytande i städerna och förhoppningsvis komma upp i graderna. Helst så pass att du blir guvernör.

> **"Köpa lite tegel, sälja lite hampa, battla några pirater"**

Själva spelandet är fritt. Vill du bara handla fredligt så går det, annars kan du för en summa pengar exempelvis få lov att plundra alla engelska skepp du träffar, om du spelar som spanjor. Få lov av Spanien då, inte av engelsmännen på skeppen du plundrar. Det vore ju bara för tokigt. Sjöslagen kan du spela ut manuellt, automatiskt eller jätteautomatiskt. Vad gäller det sistnämnda trycker man alltså bara på en knapp så får man veta hur det gick, på de andra så får man se själva striden. Det är lite roligt, ett tag. Det är rätt okej gjort, med hål i seglen och liknande.

Grafiken i övrigt är ganska bra. Inte lysande på något vis, men med levande färger och det är lagom detaljerat. Musiken är diskret men typisk piratspelsmusikig och passar bra.

Efter att ha spelat igenom den (tyska, no less) tutorial man kan välja att börja med kände jag mig tyvärr inte särdeles inspirerad att ge mig i kast med att försöka bli guvernör, eller så. Och efter vidare spelande smög det sig på ett "Jaha… var det allt?". Köpa lite tegel, sälja lite hampa, battla några pirater. En kampanj med uppdrag och liknande hade inte skadat för min del, för att få lite mer struktur i det hela. Ganska mysigt, men ganska tråkigt.

GISELA JÖNSSON

UTSLAG PCG

- + Söt grafik
- + Icke-linjärt
- + Lugnt
- - Icke-linjärt
- - Lugnt
- - Repetitivt

59%

Liksom meditativt, och det kan ju vara bra det också.

KOLLA ÄVEN IN...

Escape From Monkey Island PCG 48, 93% En helt annan sorts spel, men även det med pirater! Pirater!
Tropico PCG 54, 72% Mindre seriöst, men mycket roligare affärsmässigt spel. Dock inga pirater.

Utvecklare Maddox Games **Utgivare** Ubi Soft **Distributör** Ubi Soft **Pris** Ca. 400:- **Web** www.il2sturmovik.com **Releasedatum** Ute nu
Systemkrav 800 MHz, 256 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort **PCG Rekommenderar** 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-kort

GENRE: FLYGSIMULATOR

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Kan Oleg Maddox ha gjort det igen?



Ivan, fick du någon ordning på vänster-motorn? Ivan? IVAN!



Självklart gör våra grannar i öster ett gästspel. Nej, finnarna alltså.





STORMANDE

Okej, jag erkänner att jag älskar flygsimulatorer. Eller varför hålla sig inom så snäva gränser – jag älskar allt som har med flyg att göra över huvud taget, förutom sätena i apklassen när man ska sitta över Atlanten i 12 timmar med en 200 kilos amerikan i sätet bredvid. Dock är simulatorspel i allmänhet en ganska snäv genre, speciellt de riktigt bra spelen som sällan kan liras utan att man tillbringar några dagar med att läsa igenom manualen och lära sig allt som finns att veta om varje flygplan.

> **"Man har inte kompromissat när det gäller detaljer och grafiska excesser"**

Så småningom kom några mer eller mindre lyckade spel där det var lite lättare för simnovisen att komma igång. Sedan kom *Combat Flight Simulator* och *IL-2 Sturmovik* som båda hade såväl ett lätt läge där en komplett nybörjare kunde komma igång med att skjuta ner fi till höger och vänster som ett svårare där vi kalenderbitare kunde få vårt lystmäte av realism och taktiska finesser. Nu är uppföljaren till *Sturmovik* här, lustigt nog inte döpt till *IL-2 2*.

Till att börja med kan vi konstatera att man inte har kompromissat när det gäller detaljer och grafiska excesser den här gången heller. Spelet ser verkligen fantastiskt ut, men jag rekommenderar ingen att köra det på minimiburken. Vill man ha fullt utbyte av den uppsnyggade grafikmotorn behövs det lite kraftigare prylar, men då talar vi alltså närmast om fotorealism (även om jag inser att vi om fem år kommer att tycka att detta ser ut som avskräde, precis som allt annat som verkar vackert idag).

Den solida fysikmodellen kvarstår, och är om möjligt ännu mer avancerad. Den är kanske inte helt hundraprocentigt korrekt – vilket nog inte är möjligt med dagens teknologi – men flygkänslan är precis som i originalet helt oslagbar. Det känns helt enkelt som om man rör sig igenom luften, ett slags mjuk flytande känsla, och alla kontroller verkar göra det de ska. Dessutom finns det mycket mer att tänka på nu, med de extra motorkontroller man kan använda om man vill ha ut det mesta ur sin maskin. Det fina är att man kan stänga av all realism och ändå behålla den intensiva känslan i flygstriderna och attackuppdragen, så alla kan njuta av denna storslagna simulator.

Detta ramas in av utsökt detaljerade cockpits, som i de flesta fall fångar känslan av att vara instängd i en plåtkista 10.000 meter över marken på ett övertygande sätt. Du kan till och med lägga in dina vänner och bekantas ansikten på dina squaddies i spelet, så att du kan titta på din trogne andrepilot och se t ex Agos ansikte (horror! Red) le tillbaka mot dig.

Det man inte kan göra, trots den nya dynamiska kampanjen, är att kontrollera vad som händer i kriget. Du kan välja uppdrag till viss del, men du har aldrig någon övergripande befälsroll, utan spelar som en enkel pilot genom hela kriget. Dock är det en skön känsla när din skvadron klarar sig genom ännu en blodig krigsdag (eller natt, komplett med sökarljus och spärrballonger), och utför sitt uppdrag. Du kan vara förvissad om att den bro ni bombade åt helsike verkligen kommer att försena tyskarnas anfall nästa dag, och på så vis får du faktiskt en känsla av att ha gjort något vettigt.

Maddox Games har helt enkelt tagit det som gjorde *IL-2 Sturmovik* så bra, fixat det som inte fungerade och lagt till det fansen helst ville ha. Gillar du flyg måste du ha det här spelet.

MATS NYLUND

UTSLAG PCG

- \+ Autentisk känsla
- \+ Suveräna cockpits
- \+ Nervpåfrestande strider
- \+ Massor av plan
- \+ Dynamisk kampanj
- \- Inget strategiskt element

90%

Fortfarande oslagbar känsla, både spel- och fysikmässigt.

KOLLA ÄVEN IN...
IL-2 Sturmovik PCG 61, 92% Håller fortfarande måttet, och kan förmodligen hittas till fyndpris numera.
Combat Flight Sim 3 PCG 72, 85% Buggigt vid release, men har fantastiskt kul och snygga attackuppdrag.

Carl säger...
Rutan är min. Den kostade mig min fullständiga anonymitet och min frihet att slänga ifrån mig vad jag ville. Och jag vet inte om det var det jag önskade. Men NetGamer återkommer som vanligt. Denna månad blev det inget huvudspel, vilket ni säkerligen har åsikter om. Ni kan höra av er till red@pcgamer.se med eventuella åsikter. På återseende!
Carl Hörnsten

NETGAMER

Har du en egen mod? Het info? KONTAKTA PC Gamer, 112 85 Stockholm, eller maila red@pcgamer.se

Darkfall

Vi faller ej för otydlighet.



En tvetydig FAQ talar dels om organisation och allianser, dels om en inriktning mot slagsmål. Det går lyckligtvis att läsa mellan raderna, och vi bestämmer oss ganska snabbt för att *Darkfall* är ett krigiskt MMORPG. Mycket strid, många alternativ på slagfältet och fullpackat med föremål - magiska, unika och hela kittet. Det är synd att förhandsinformationen ska behöva vara så dubbeltydig och uppvisa en sådan brist på vägval, bara. Lite korkat också, när inflödet av pengar bygger på att hängivna fans förnyar sina prenumerationer.

Hundratals olika besvärjelser utlovas och ett spelsystem fullständigt baserat på skills. I och med variationsmöjligheterna finns det stora utsikter för strategiskt tänkande i *Darkfall*. Att sätta sig in i en roll är av allt att döma sekundärt. Maxandet står i centrum – vilket även kan göras tillsammans med andra – men det är i slutändan en individuell förtjänst. Det finns inga PvP-säkra zoner, vilket talar ganska tydligt för spelets inriktning. Lokala rättsskipare, visst, men sådant fungerar aldrig perfekt.

Första kvartalet 2003 siktar man på release, men en inte särskilt vild gissning är att saker och ting skjuts upp. Förstapersonsvy, klassisk fantasy och mycket av det vi vant oss vid från förr. *Darkfall* är ingen nydanare på ytan, men lär dölja många spännande alternativ på detaljnivå. Ta och kolla in websidan om du vill veta mer.

www.darkfallonline.com





Tjocka små dvärgar goes: "Hum, hum, hum, dumdidum."

Glympse

Jättesmart ur PR-synpunkt!

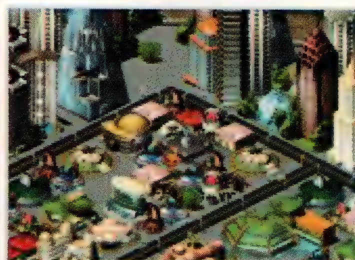
Nej, rubriken stämmer då blankt inte, ska ni veta. Det massiva multiplayerrollspelet *Glympse* har omnämnts mycket på senare tid, men en gemensam nämnare i all rapportering har varit bristen på bilder. Spelsiter klarar problematiken galant i och med att layout är en andrahandsfråga i sådana kretsar, men i en papperstidning fungerar det inte lika bra. Faktiskt så blåste Sojourn sig själva på en möjlig helsida i och med utelämnandet av bilder. Vi är toleranta, men vi sätter ändå gränser.

Teknikaliteterna är faktiskt det mest intressanta den här gången. Ni framstegshatare får vända på bladet eller något. Planeten Cael – jämförbar med Mars i storlek – kommer att kunna utforskas i ett svep, utan vare sig zoner eller laddningspauser. Smarta lösningar minimerar minnesåtgången och möjliggör stora förändringar av spelvärlden, utan att personer med mindre bra uppkoppling kommer i kläm. Transporter blir en öppen fråga, då möjligheterna att ta sig mellan olika platser praktiskt taget är oändliga.

Tekniken imponerar inte bara storskaligt, utan den berömda Havok-fysiken har licenserats för att göra rummen realistiska. Havok används bland annat i *Deus Ex 2*, med vad som ser ut att kunna bli strålande resultat. Annars ser *Glympse* ut att bli väldigt påkostat, och inte omöjligt blir det en konkurrent till den riktiga eliten i branschen. Vi återkommer med bilder och mera information framöver, men med tanke på att spelet dröjer nästan två år, får du ställa in dig på att vänta.

www.sojdev.com







Legacy Online

Storfinansens maktkamp online.

Höga byggnader, dyrbara sekunder och snabba vändningar. Ekonomi och byteshandel har en central roll i flertalet massiva onlinespel. Dessvärre handlar det sällan om översiktligt arbete och större organisationer. Även den rikaste av dem alla står ute på fältet och försöker få mera, när han egentligen borde sitta i en kontorsstol, fatta beslut och låta andra göra jobbet. Mera "capitalism in action" och mindre gatuförsäljare. Tack för att ni lyssnar, spelbranschen.

Legacy Online, ja, det är alltså ett övergripande strategispel rörande ekonomi. Du ser ner på världen från molnen och ser upp till ingen. Skyskrapor, företag, aktieposter, politiskt inflytande – den gemensamma nämnaren är priset. Allt har ju ett pris, som vi alla vet, och i *LO* balanserar du alla faktorer mot varandra på sedvanligt strategimanér. Att upplevelsen är belagd online tackar vi för och att det ändå finns någon sorts duglig grafik är bra. Grafik som förstås är 2D och kraftigt utzoomad, men någon kalkylprogramsvarning behöver vi inte utfärda.

Online, var det ju. Du spelar mot ett stort antal mänskliga motståndare i realtid, som förstås alla siktar lika högt som dig. Michael Douglas på kontorsstolen. Hängslena. "Jag gör vad jag vill"-mentaliteten, och samtidigt uppkäftigt ledigt. Sälj den kinesiska fabriken utan att se bakåt. Pensionsavtal? Länsa dig till en välförtjänt bonus. För du, att bygga är roligast om andra gör jobbet.

www.sega.com





Ekonomispel. Är det dit vi PC-spelare är förpassade?



Bennet föll in i en djup depression när han såg skärmbilden nedan.



hett.nu

DE SENASTE OFFICIELLA SPELSIDORNA

Tropico 2: Pirate Cove

Bananrepubliken har blivit ett piratnäste i *Tropico 2*. Stereotyperna står som spön i backen, men sidan duger.

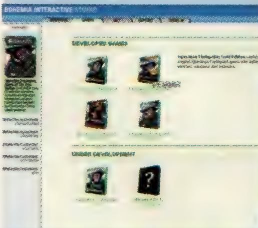
www.tropico2.com



Bohemia Interactive

OF-skaparen i en ny skepnad på Internet. Onödigt stort, men högre upplösning hjälper. Bra och funktionellt.

www.bistudio.com



Military Occupational Speciality

Ett *PlanetSide* med mera rollspelande. Fina idéer, men få bilder. Vi återkommer med denna titel inom en snar framtid.

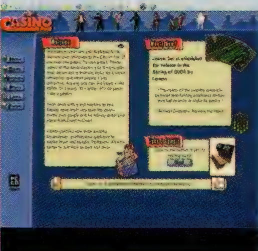
www.mosgame.com



Casino Inc.

Strategispel i svart kostym och marker innanför västen. Skrikig sida med opassande färger och avskyvärda "trappsteg". Nej tack.

www.casinoincgame.com



MODDAR

MOD TILL: GHOST RECON

FL-AVA

www.fl-ava.net

Våra engelska kolleger bjöd sina läsare på denna godbit med sin jul-DVD. Vi inte bara efterapar deras val och gör det dessutom långt senare, utan vi har också mage att blåsa er på själva modden – och lämna er enbart med denna text. Svensk missunnsamhet när den är som sämst är svenska PC Gamer när den är som bäst. Och vi skäms inte för något. Njae, det ska vara något CD-Hasse gjort i sådant fall, men rent generellt är vi alldeles oblyga. Modden då? Välgjord *GR*-action, strategiskt tänkande och i största allmänhet mycket av det mesta.



MOD TILL: SOLDIER OF FORTUNE 2

Goldrush

www.goldrush.jolt.co.uk

SoF2 var ett halvbra spel, som dessvärre skalade ner det intressanta online – köttandet med realistiska skadeeffekter. *Goldrush* åtgärdar inte bristen, men det finns åtminstone lite nytt att hämta för den som fastnade för originalets flerspelardel och vill ha mera. Du är hänvisad till betan tills vidare, vilket förstås lär ändras med tiden. En hel hop spellägen är tillgängliga, varav ett heter just Goldrush, men vi går inte in på hur det fungerar i detalj. Människorna bakom talar om en blandning av det bästa från *SoF* och *SoF2*, om det får dig att bli intresserad.

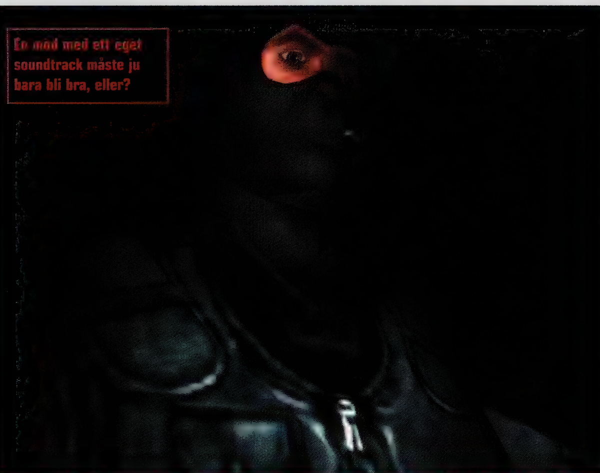


MOD TILL: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Crisis 51

www.planetwolfenstein.com/crisis51

Vi får se. Landar man *Crisis 51* är det ingen tvekan om att modden förtjänar en plats i toppskiktet. Eget soundtrack, fullständigt fritt från resten av originalspelet och en flerdimensionell story, i närmast episka proportioner. Åtta timmar handlingsintensiv spelupplevelse är väl tilltaget för en mod. *Unreal II* räckte inte så fruktansvärt mycket längre, och då kostade det pengar också. Skådeplatsen är för övrigt Area 51, vilket passar med tanke på titeln och bäddar för lite mystik.



En mod med ett eget soundtrack måste ju bara bli bra, eller?



En svenskutvecklad mod till *Operation Flashpoint*. Jo jag tackar!

MOD TILL: OPERATION FLASHPOINT

Operation White Night

www.ofp.info/whitenight

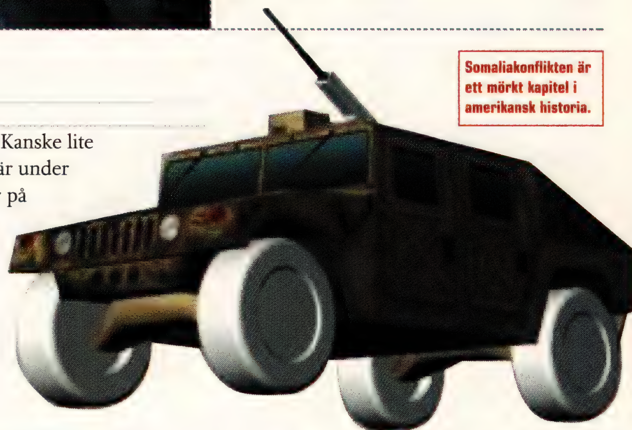
Släpp lös nationalismen, hugg in på försvarets nödransoner och ladda ner den svenskaste modden av dem alla – *Operation White Night*. Sedan kan du tänka dig vad teamet bakom gör på vardagarna. Vilken hängivenhet. Ett kall att förse oss med det bästa av det bästa, som skulle få den mest hårdnackade FBU:are att blekna vid sidan om. Vi har viskat om detta tidigare, men nu finns det en ny demo att ladda ner. En trevlig försmak av det som väntas bli en tjugo uppdrag lång resa rakt in i hjärtat av det svenska försvaret.

MOD TILL: BATTLEFIELD 1942

Conflict in Somalia

www.cismod.com

Ett försök att återge det som hände i Somalia. Kanske lite fantasilöst med tanke på att *BHDMOD* också är under utveckling, och några ynkliga bortförklaringar på websidan gör inte saken bättre. Men Somalia är trots allt ett intressant ämne, även om ämnesvalet kanske inte får någon större betydelse mitt uppe i striden mellan ett gäng *BF*-fans. Inget originellt på detaljnivå utlovas heller, vilket är lite synd. Nåja, fler spel om samma sak ökar sannolikheten att i alla fall något av dem är bra.



Somaliakonflikten är ett mörkt kapitel i amerikansk historia.



MOD TILL: UNREAL TOURNAMENT 2003

Unwheel

www.unrealza.co.za/shrimp/mods/unwheel

Bilspel är långt ifrån *UT2003*:s hetsiga fraggande, men inte längre än att en mod på området faktiskt är under utveckling. Eventuellt rör det sig om en kreatör med väl långtgående associationsförmåga – vilket vi i diplomatins tecken avstår från att kommentera. ”Realistisk bilfysik”, ”variation”, ”detaljerade modeller”, gäsp, men ändå någon sorts potential och mer än bara en kul grej. Det verkar förresten röra sig om offroad, för den som hakar upp sig på sådant. Som bäst ett sämre *Insane*.

MOD TILL: HALF-LIFE

HL Rally

www.hlrally.net

När vi ändå tar upp *Unwheel*, är det lika bra att vi löper linan fullt ut. *HL Rally* närmar sig färdigställande och siktar förmodligen högre än sin konkurrent, men moddar i *HL* – med allt vad det innebär av otidsenlig teknik – börjar bli något av en plågoande. Om fler satsade på nyare system skulle framtiden se ljusare ut. Visst ska man inte döma på ytan, men gränsen måste dras någonstans. Spela *HL Rally* när det kommer, var strategisk och köp bildelar i takt med att du presterar bättre, men hoppas på att det finns ett slut. Att modscenens kreativa viljor åtminstone gör sitt bästa för att ursäkta din nya Throughbred.



SENASTE NYTT FRÅN...

Proffstouren

Pengar är betydligt mer intressant än flertalet vill erkänna. Officiellt är det fult att kolla på kvällstidningarnas inkomstrutor, att se på Plus utan kraftig ironi och att i största allmänhet se världen med dollartecken i ögonen. Girighet behöver inte vara norm, men kom inte för en sekund och säg att du såg det där avsnittet av Antikrundan för att utöka din bildning. Vi tror dig inte. Antikrundan är en lysande ironi på människors ovilja att erkänna böjelsen för pengar hos sig själva, och blev bara marginellt roligare när Pyjamas parodierade det hela. Peter Magnussons geni är stort.

Spel handlade det förresten om. Och pengar. Vi rapporterade tidigare om CPL:s högre prissummor utomlands, och nu börjar vi se efterverkningarna i Sverige. Norrhack LAN 2003, mina vänner. Under tusen deltagare, men prispengar som utan avrundning ger vinnaren tjugofem papp, tvåan tio och trean lite mindre upphetsande fem. Den svenska divisionen av framgångsrika Shroet Kommando dyker upp på plats i Skellefteå, dessutom. Att så stora prispengar med svenska mått mätt finns i omlopp i Norrland är lite uppseendeväckande, inte sant?

Proffstouren är annars lugn och fin. Nästan lite för lugn, faktiskt.

Sverige fick dessvärre nöja sig med brons i Clanbases nationella CS-kupp, trots att det länge såg bra ut. En konflikt uppstod mellan lagledaren Bds och matchadministratören, vilket kom att leda till Sveriges automatiska förlust i en match mot Tyskland. Den storslagna segern mot Norge i kampen om bronsmedaljen var en klen tröst, och många svenska fans valde att öppet visa sitt missnöje över hur saker och ting gått till. Bds avgick för övrigt som lagledare efter allt bråk.

"Umeå Lanar och ler", en ny folkfest för alla åldrar, bara ni är tilräckligt l33t. Jo men visst.

Bråk och stök under en Counter-Strike-turnering. Kanske datorspelande är en sport trots allt?

VINN!

SF vill att vi ska lira mer konsolspel och bidrar därför till denna tävling med ett stycke Nintendo Gamecube och spelet Super Mario Sunshine. I samband med detta kan det ju passa bra att kika närmare på filmen "Livet i 8 bitar" på din DVD-spelare. Glöm inte bort PC:n nu bara...

Så vad ska jag göra för att vinna?

Ja, det är enkelt, kära vänner. Skicka bara ett mail till red@pcgamer.se och berätta **"varför du inte kommer att överge din PC bara för att du får en GameCube och en schysst rulle att leka med?"** Det är alltså själva motiveringen. Vi drar vinnarna utifrån de bästa motiveringarna. Håll det hela kortfattat, och skriv även "Livet i 8 bitar" i ämnesraden.

Vi vill ha ditt svar **senast den 1 maj**, och vinnarna kommer att publiceras i vårt juninummer.

LYCKA TILL!

1:a pris
En Nintendo GameCube, spelet SuperMario Sunshine och filmen "Livet i 8 bitar" på DVD.

2–10 pris
Filmen "Livet i 8 bitar" på DVD.







ÄVENTYR OCH ESKAPADER I...

EVE: The Second Genesis

Daniel Agoranders karaktär Tatsue Nuko funderar på eventuella överkompensationer i betafasen av *EVE: The Second Genesis*.



Den här bilden är faktiskt bland det coolaste vi sett.

Sedan hennes oförsiktighet förde Tatsue rakt in i det där rymdslaget hade de flesta dagarna varit ganska ordinära: fraktjobb hit, fraktjobb dit. Ingenting imponerande, men det var åtminstone säkra jobb långt bort från pirater. Framför allt långt bort från de överdimensionerade laserkanoner en del mindre välutrustade kaptener skaffar sig för att kompensera för andra, mer ljusskygga, tillkortakommanden.

Det började med att en sysslolös Tatsue lugnt gled runt utanför rymdstationen och studerade den färgsprakande omgivningen mumsande på mackor klädda med något oidentifierbart kladd. Det kändes inte så viktigt vad det var, så länge det smakade okej.

Kontrollpanelen pep till, varefter kommunikationskonsolen rasslade till och vrålade "You've got mail." Tatsue gillade att få brev, men skulle gärna klara sig utan sådana där larviga röstmeddelanden – det enda den där halvdana holofilmen med Hank Tomsen hade lyckats ge henne var en allergi mot mjukvarudesigners vars högsta önskan är att snitsa till det som inte behöver snitsas till.

Precis när hon skulle gå in i inställningarna och stänga av ljudmeddelandet för inkommande brev förbyttes irritationen i glad förvåning. De flesta brev var jobberbjudanden från riktigt snikna företag, jobb som knappt skulle betala för en omlackering, men detta var något helt annat. Avsändaren var ingen annan än Aluxur Nakono, en barndomskamrat som hade valt att studera hos den Caldariska flottan i stället för den handelshögskola Tatsue hamnat på. Han skulle komma till området för ett jobb, och hade hört att även Tatsue hade slagit upp sina tältpinnar där.

> **"Snart återstod inte mycket annat än flyende såll"**

Tatsue slog direkt igång kommunikationssystemet och knappade in Aluxurs transponderkod. Snart hade de kommit överens om att träffas på vägen till det mineralrika asteriodfält som Aluxur fått i uppdrag att rensa på pirater. Dessutom erbjöd han henne en fin summa pengar för att agera understöd till hans lite klumpiga kryssare.

Väl framme sjönk först Tatsues mod ned till botten av kontrollkapseln, då hon såg hur asteroidbältet var helt översvämmat av piraternas små fregatter. Men sedan lystes himlarna upp när Aluxurs kryssare släppte lös alla sina överdrivna laserkanoner och missiler på fienden, och snart återstod inte mycket annat än flyende såll som Tatsue lätt kunde jaga fatt på och avsluta.

På väg hem till rymdstationen funderade Tatsue på om Aluxurs kryssares bestyckning viskade om samma ljusskygga tillkortakommanden som hon funderat på tidigare.

www.eve-online.com

Inget MSN här inte.

EVE är utrustat med ett kommunikationssystem som låter oss skicka brev i vanlig e-mail-stil till våra vänner såväl som live-chat i samma stil som vi är vana vid från fina system som ICQ och IRC. Det finns kommunikationskanaler öppna för varje solsystem, så det är lätt att se vilka som är på samma ställe som du, och tack vare en fin uppfinning kallad "FTLC" eller något sådant har utvecklarna fixat ett fint svepskäl för att skippa de år av fördröjning radiomeddelanden mellan olika solsystem normalt skulle plågas av. Det tackar vi för.



Möt Tatsue Nuko, Agoranders alter-ego i *Eve*-världen.

BETA-TESTARE SÖKES

PlanetSide

http://planetside.station.sony.com

PlanetSide har aldrig trängt in sig bakom kreativa begränsningar såsom rimliga tidsramar, men en beta har man i vilket fall lyckats skrapa ihop på all denna tid. FPS online med en härlig touch av rollspelande, är hur man hittills beskrivit det. Stora fronter, tusentals spelare, fordon och möjligheten att stiga i rang inom organisationen. Vi har pratat *PlanetSide* förut, och du klarar dig garanterat utan repriser.



Prince of Quin Online

http://poq.khabal.com

En liten detalj, men ett MMOG i betafasen likväl. Kejsaren Quin dör, kaos bryter ut och du måste ställa allt till rätta genom att själv bli kejsare. Hur det går när någon väl "vunnit" och blivit kejsare framgår inte, och det är osäkert om du kommer att få se någon uppföljning på NetGamer. Gillar du tanken på Kina i en mera orealistisk tappning online, finns det få vettigare saker att göra, än att pröva lyckan i den öppna betan. Men skyll inte på oss om det visar sig vara sämre än du trodde.

Rise of Nations

www.microsoft.com/games/riseofnations

Vi chansar vilt och tipsar om en beta som inte finns, men som rimligtvis borde dyka upp inom kort. Microsoft utlyste nyligen en tävling, där 1000 lyckliga själar hade chansen att få kamma hem en betaversion av spelet innan alla andra. Eftersom tipset om tävlingen är rejält utdaterat när du läser detta, är det just en eventuell större och öppnare beta som är det intressanta. Eventuell och eventuell, förresten. Nog kommer det en beta, och rimligtvis inte särskilt långt efter "tävlingen". *RoN* är ett strategispel i korthet.





GDW
Game Developers World 2003



Shape The Future
Game Developers World 2003

There is no abiding success without commitment. Commitment to the art, commitment to the technology, commitment to pushing the envelope. By visiting Game Developers World, part of the 3D Festival 2003, you will obtain the valuable knowledge and understanding of the high-achievers in the game development community.

Those at the forefront of gaming will tell you what you need to excel in this industry. They will give you the creative spark you need to be ahead in the game. They will help you to shape your future. This May, participate in the Game Developers World 2003, part of the 3D Festival.



Bella Center Copenhagen May 8-10 2003

www.gd-world.com

5.0 3D FESTIVAL IS PROUD TO ANNOUNCE THE FIFTH EDITION OF EUROPE'S LEADING CREATIVE MEETINGPLACE FOR EVERYONE INVOLVED IN THE COMPUTER GRAPHICS INDUSTRY.

PLAY PCGAMER EDGE PCGAMER 3D world

INDEX

CD GAMER

MÅNADENS DEMOSKÖRD

I skrivande stund inleds den årstid då det snart inte är spelväder längre. Tillräckligt bra spel kan dock göra att man sitter inne en het sommardag för att bara "spela en liten stund till". Några av de spelen hittar ni kanske på denna månads CD där vi har en väldig blandning mellan genrerna. Ett otroligt efterfrågat spel är *Championship Manager 4* där vi till detta nummer lyckats få med ett beta-demo. Förhoppningsvis är spelet ute i butik när ni läser detta så gillar ni det är det bara att ta fram plånboken. Kolla också in den nästan tio minuter långa filmen som går bakom kulisserna på *Enter the Matrix.*

CD-Haze



Freelancer

UTGIVARE: MICROSOFT
SYSTEMKRAV: 600 MHZ, 128 MB RAM

Freelancer är ett rymdäventyr som innehåller en hållbar och djup historia. Allt från action i strider, utforskning av ett levande universum till byteshandel i ett ekonomiskt rikt universum där spelaren styr händelserna. I demoversionen utforskar du Liberty System med över ett dussin baser och fem skepp.

TOCA Race Driver

UTGIVARE: CODEMASTERS
SYSTEMKRAV: 700 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB 3D-KORT

Demot innehåller en testkörning vid Brands Hatch med bilen Proton Satria och ett race på samma bana med bilen Lexus IS200 tillsammans med ett fullt fällt av andra TOCA-bilar.



Championship Manager 4

UTGIVARE: EIDOS INTERACTIVE
SYSTEMKRAV: 600 MHZ, 96 MB RAM

Spelet har länge varit otroligt efterfrågat och det är extra kul att vi kunde få med ett demo denna månad. I spelet coachar du ett engelskt fotbollslag i 6 månader.



Harbinger

UTGIVARE: DREAMCATCHER INTERACTIVE
SYSTEMKRAV: 500 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB 3D-KORT

Spelet som har en bra blandning av action, rollspel och klassisk science fiction i en detaljerad omgivning. I demot börjar du som en mänsklig varelse på nivå 6 med en del vapen och erfarenheter. Demot innehåller 2 unika uppdrag som utspelar sig på två nya nivåer som inte kommer att finnas med i fullversionen.



1503 A.D. – The New World

UTGIVARE: ELECTRONIC ARTS
SYSTEMKRAV: 500 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB 3D-KORT

Här är ett demo på Electronic Arts senaste titel som kombinerar realtidsstrategi med en rejäl dos byggnation. Detta gigantiska demo innehåller två tutorials och två fulla singeluppdrag.

SHAREWARE

Bubble Ice Age
UTGIVARE: REALORE STUDIOS
SYSTEMKRAV: 166 MHZ, 32 MB RAM

Ett spel som förmodligen kommer få dig sittandes några timmar tack vare sitt Bust A Move-inspirerande spelsätt.

PATCHAR OCH TILLÄGG

C&C Generals
Ett map pack och den senaste patchen 1.03.

TV GAMER

Enter The Matrix
UTGIVARE: ACTIVISION
SYSTEMKRAV: MPEG-UPPSPELARE

En nästan 10 minuter lång video om det kommande spelet *Enter The Matrix*. I filmen får vi se scener från spelet men också hur det har gått till vid inspelningarna.



IGI 2 Covert Strike (The Cutter)
UTGIVARE: ELECTRONIC ARTS
SYSTEMKRAV: WINDOWS MEDIAPLAYER 7.1 ELLER HÖGRE

Hans Lagerud visar vad som ingår i IGI 2-paketet

NÄSTA NUMMER

Utgåva nummer 77
kommer lastad med...

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

ÄNNU EN TRAGISK KONFLIKT SOM BLIR SPEL
VI RECENSERAR OCH TÄNKER TILL

NYTT FRÅN RAVEN!

JEDI KNIGHTS II:S SKAPARE AVSLÖJAR NYTT HEMLIGT PROJEKT
VI RAPPORTERAR DIREKT FRÅN CHICAGO

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

PC GAMER KOLLAR IN HUR MAN
FÖR KRIG I STILLA HAVET

OCH MYCKET, MYCKET MER!

PC Gamer 77 materialiserar sig i handeln den 6 maj!

Notera: Innehållet kan komma att ändras.



Bukowskis

Inbjudan

Vi har den stora äran att hälsa Dig välkommen till Bukowskis auktion för magiska föremål och vapen som kommer att hållas den 3 maj på hotell Blartifast. Bifogad finner du din auktionskatalog komplett med katalognummer och en beskrivning av varje föremål, gjord av våra egna experter. Denna auktion sponsras av Antikrundan och kommer att föräras ett besök av den berömde experten Ko Bold, känd från TV.

Herr Bolds väldokumenterade kunskap om det esoteriska och magiska borgar för att detta blir en spännande och händelserik tillställning, till vilken vi önskar Dig varmt välkommen!

AUKTIONSGUIDE: Magiska tillbehör och vapen

ARTIKELNUMMER 267- 270

Bukowskis

Golgon's Ring of Cursing

ART. NR. 267

Denna ring förväxlas ofta med den farliga och ökända Ring of Curses, som i dagarna finns att beskåda på en äventyrarsäker avdelning på Historiska muséet i Valjera. Faktum är att detta vackra, handsmidda föremål inte alls är förbannat, utan de facto ett magiskt konstföremål som ger bäraren den unika egenskapen att förstå alla svordomar på alla språk vid exakt rätt ögonblick. Legenden säger att den berömde kung Blaffafubb av Bidé mördade sin trehövdade, otrogna fru med hjälp av ringen, genom att yttra de mest profana meningar som någonsin hörts medan hon gjorde sin morgontoalett.

Utropspris: 1000 guldmynt och en mindre gnom.

The Massive Bastard Sword of Excellence +2

ART. NR. 268

The Massive Bastard Sword har länge varit välkänt bland barbarstammarnas antikvitetssamlare. Dess form och utstuderade gravyr är indikativa för den så kallade "dödsklinge-designen" hos Trogossdynastin, och ska inte förväxlas med de fallosliknande klingorna som förekommer hos Tompung-stammarna i väst. The Massive Bastard Sword of Excellence förväntas dra till sig en hel del intresse, då det länge har eftersökts av såväl obehagligt kyska paladiner som halvnakna barbarprinsessor.

Utropspris: Sex liter alviskt kärleksöl och ett par sockor av adamantium.

Bag of Useless Items

ART. NR. 269

Shanells berömda kappsäck är känd för sin unika förmåga att på begäran framställa totalt opassande föremål. Ägaren – vars själva väsen knyts till kappsäckens efter en stunds småprat om andra magiska behållare – sticker in sin hand i säckens mörka, mystiska innandömen, och kan sedan uppvisa ett föremål som antingen är totalt värdelöst eller fullkomligt opassande för den situation han just befinner sig i. Det sägs att den mäktiga alvdrottningen från Nologor en gång drog fram 18 muskelavslappnande piller i rad från kappsäckens inre.

Utropspris: Tre års slaveri hos en Dreadbeast, och en suspensoar i rent silver.

The Spiked Mace of Instant Insults

ART. NR. 270

Detta åtråvärda samlarobjekt smiddes ursprungligen av de buttra dvärgarna i Skrikiga Bergen, som en hyllning till fallna hjältar i de Kalfraktiska krigen, 1398 DC. Förutom att vara ett konstföremål av ypperlig kvalitét, har det även en bruksfunktion – vid en lyckad attack får användaren så låg karisma (– 15) att hans själva uppenbarelse blir ett hån mot hela mänskligheten. Eller vilken ras han nu tillhör.

Historiker framhäver gärna incidenten 1450 DC, då dvärgprinsen Skäggslemme den Näsbehårade en dag förolämpade en drow-prästinna så till den milda grad att hon i rent ursinne svalde sin egen hjärna. Skrifter säger att prinsens uppenbarelse även bidrog till den djupa ekonomiska kris som länderna i norr fortfarande inte tagit sig ur.

Utropspris: 2000 guldmynt och en välanvänd wettex-brynja.

VI SES IGEN...

...tisdagen 6 maj

GameShop

KÖPER BYTER SÄLJER • XBOX - PS2 - PSX - GAMECUBE - PC - DVD - VHS - GAMEBOY - SNES - NES - SEGA

Nu sänker vi priserna på våra PC-spel!

Total War

Nu sänker vi priserna på våra PC-spel!

Våra butiker har öppet 365 dagar om året.

PC CD-ROM

A B CD Rom Games	159:-
Action Pack	499:-
Actua Pool	349:-
Anachronox	439
Archipelagos 2000	99:-
Beauty & Beast	59:-
Blood Rayne	399:-
Breath of Fire 4	269:-
Bugs Bunny lost I.T.	299:-
Byggare Bob	299:-
C & C Renegade	479:-
Conflict Zone	369:-
CSI	289:-
Dance e jay 1 Vol 2	149:-
Deep Fighter	399:-
Det Susar I Säven	399:-
Diablo	149:-
Dino Crisis 2	169:-
Elit Dart	159:-
Emil I Lönneberga	219:-
Entrepreneur	399:-
Ett Småkryps Liv	149:-
Ever Quest	199:-
F 1 2001	439:-
Fem Myror..	299:-
Fifa 98	149:-
Freedom Force	449:-
Fur Fighters	379:-
Förvandlingen	389:-
Gabriel Knight 3	159:-
Giants	149:-
Global Operations	449:-
Golf Originals	99:-
Grandia 2	479:-
GTA & GTA London	149:-
GTA Vice City	399:-
Haegemonia.	399:-
Havets Vargar	329:-
Heavy Gear	99:-
Heist	369:-
Hip Hop e Jay Vol. 2	199:-
Hogs of War	199:-
Hälge	339:-
In Cold Blood	359:-
Jag Kan Stava	199:-

Juni Backen	199:-
Kina	229:-
Lego Island 2	399:-
Links LS 2000	359:-
Lock On	389:-
Lucky Luke Wes...	379:-
Messiah	149:-
Metal Gear Sub...	399:-
Midtown Madn...	399:-
Moto Racer 3	459:-
Mumintrollen Jakt...	349:-
Music Maker gen. 7	389:-
Mysteriet På ...	149:-
NBA Live 2003	479:-
No Escape	379:-
Nomad Soul	399:-
Ord Verkstan 2	279:-
Oscar Ballon...	299:-
Picture Publisher	499:-
Pink Panter Pin...	299:-
Pizza Connection 2	369:-
Planera med Mu...	239:-
Pro 18 World Tour...	299:-
Professorn Upp...	379:-
Project IGI 2	429:-
På Upptäcksfärd	499:-
Quake Ultimate	429:-
Qunic Dance	299:-
Railroad Tycon DL	199:-
Rain Bow Six Cov...	329:-
Rave e Jay NRJ	349:-
Redneck Rampage..	79:-
Reggie´s Adv...	299:-
Requiem	99:-
Rising Sun	379:-
Robin Hood The...	389:-
Ronja Rövardotter	369:-
Ronny & Julia I Ra...	149:-
Shogun Warlord...	439:-
Sid Meier's Sim G...	459:-
Silent Hill 2 Direc...	419:-
Sim City 4	399:-
Sim Copter	199:-

Sim Life	149:-
Skatten På Dinke...	349:-
Skrotens Hjältar	149:-
Skullcaps	349:-
Smurfs 3 2 1	289:-
Soundcollection 2	429:-
South Park Organ...	159:-
Space Bar	249:-
Splinter Cell	399:-
Star Peace	299:-
Star Wars Ep.1 ...	439:-
Stunt GP	349:-
Super Snutarna	299:-
Suzuki Alstare Ra...	379:-
Sven Göran Wor...	299:-
Table Sports 3D	149:-
Teazle Quick	99:-
The Sims + House...	599:-
The Sims Deluxe...	489:-
The Sims Unlea...	299:-
The Thing	399:-
Thief 2	149:-
Three Lions	99:-
Timeline	399:-
Tittis Lekstuga	99:-
Tommy & Oscar	249:-
Tony Hawks 2	399:-
Toy Story Activit...	299:-
Tropico Paradis...	249:-
UEFA Champion...	369:-
Ultimate Golf	329:-
Wall Street Tra...	249:-
War Craft 2 Battl...	149:-
War Craft 3	399:-
War Craft 3 Exp.	199:-
Ward, The	399:-
Whales	99:-
Who Wants To Be...	289:-
Windows XP Home...	999:-
Världs Atlas DVD	489:-
Världs Atlas Leva...	429:-
Z	249:-
Zapper	289:-

Zelenhgorm Land...	379:-
-Pc Beg-	
007 Nightfire	300:-
1944 Across the...	100:-
4-4-2 Soccer	50:-
688 Hunter/Killer	100:-
A H 64D Longbow	50:-
Abominnation	250:-
Actua Soccer 3	50:-
Actua Soccer Cl.E...	50:-
Adidas P.S 98	50:-
Adv. Of Pinocchio	150:-
Age Of Empires 2	200:-
Age Of Empires G...	150:-
Age Of Sail 2	50:-
Agharta	150:-
Al Unser, Jr. Arca...	50:-
Aliens vs. Pred. 2	250:-
Alla Världens Lä...	50:-
Alpha Centauri	50:-
America	100:-
Arcade Pack	100:-
Argonaut	50:-
Arken & Skattjakten	50:-
Arktis	50:-
Army Men RTS	150:-
Atlantis	100:-
Avalon Hill´s Dipl...	50:-
Azreal	50:-
Back to Baghdad	50:-
Backstreet Boys	50:-
Baldurs Gate	100:-
Baltic Mission	200:-
Banzai Bug	50:-
Barkhoun	50:-
Barna Hedenhös...	50:-
Baseball 2001 H..	300:-
Battle Isle 3	150:-
Battle Realms	150:-
Battle Ship	50:-
Battle Spire	100:-
Battle Zone	50:-
Battlefield 1942	300:-

Beat The House 2	300:-
Bermuda Synrome	50:-
Beyond Time	50:-
Bioforce	50:-
Body Slam	50:-
Boggle	100:-
Bonniers Stora V...	50:-
Bonniers Trafik...	100:-
Buldog	50:-
Business Tycoon	200:-
C & C	100:-
C & C Generals	300:-
C & C Red Alert 2	150:-
C & C Tiberian Sun	
Soundtrack	50:-
Campaign	50:-
Carter Strike Fig...	50:-
Castrol Honda	50:-
Chaos Continuum	50:-
Chaos Control	50:-
Chasm the Rift	100:-
Chefrens pyramid	100:-
Chewy Esc From F 5	50:-
Chronicles Sword	50:-
Civilization Call to...	100:-
Civilization Ca... 2	250:-
Classic Wings 98	50:-
Comanche 3	150:-
Conflict Desert S...	300:-
Conflict Freespace	150:-
Cossacks The Art...	150:-
Dance e jay 1 Vol 1	100:-
Dance e jay 2	250:-
Dance e jay 3	150:-
Den Magiska Bio...	100:-
Desperados	100:-
Destination Jorden	200:-
Destiny	80:-
Diablo 2 Expansion	200:-
Die Hard Trilogy 2	200:-
Dinosaur Junior	100:-
Disney's Classic...	150:-
Donald in Cold Sh...	150:-
Dr Drago´s Mad ...	100:-
Ducati World	200:-
E Racer	250:-
E-Jay Sound C. 1	150:-
E-Jay Sound C. 3	150:-

Empire Earth	300:-
Europa Univers. 2	250:-
Eva & Adam Ny i k...	200:-
Evil Islands	200:-
F 1 World G. Prix	100:-
F 22 lightning 2	100:-
Fallen	200:-
Fallen haven	100:-
Fifa 2002	150:-
Fifa 2003	300:-
Flanker 2,0	100:-
Fleet Command	100:-
Flight Sim. 2000	200:-
Flight Sim. 2002	400:-
Football World Ma...	200:-
Force 21	100:-
Franska Flygande...	300:-
Första Klass	200:-
Galaxy Of Games	100:-
Ghost Recon De...	200:-
Gilbert Och Den...	250:-
Golf Resort Tycoon	150:-
Grand Prix 3	250:-
GTA 3	350:-
Half Life Blueshift	100:-
Half Life Generation +	
Counter Strike	200:-
Harry Potter & ...	350:-
Heart Of Darkness	100:-
Heroes Chronicl....	150:-
Heroes Chroni...3	150:-
Heroes Chroni...4	150:-
Heroes Of M&M 3	100:-
Heroes Of M&M 4	300:-
Hitman 2	300:-
Hjärnkontoret	100:-
Häst & Ponny...	150:-
Ibiza	300:-
IF 22 Raptor	150:-
Kaptenmus och...	100:-
Kingdom Under...	250:-
Konrad & Nobel...	150:-
Krakels ABC 5 - 7 år	150:-
Le Mans 24 Hours	250:-
Lego Alpha Team	250:-
Lego Rock Raiders	200:-
Lekis	100:-
Lilla Tv-Huset	100:-

Vi betalar CASH för dina gamla spel!

Postorder
Råsundav. 157
169 36 SOLNA
Tel: 08-730 08 00

Öppettider
Må-Fr 10-19
Lö, Sö & Helger
11-16

Butik
Råsundav.157
T bana Näckrosen
Tel 08-83 14 80

GameShop Online

Vi reserverar oss för ev. tryckfel, prisändringar och slutförsäljning.